

ИГРОМАН



В НОМЕРЕ

ПОДВОДНЫЙ БОЕВИК

AQUANOX 2: REVELATION

СВЕРХНОВАЯ КРОФТ

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS

В ДЖУНГЛЯХ КОЛУМБИИ

XENUS

НА КОМПАКТ-ДИСКАХ

ПРЕВРАЩЕНИЕ В ФЭНТЕЗИ

AGE OF EMPIRES II: FANTASY MOD

НАЗАД В МОРРОВИНД

THE ELDER SCROLLS III: CHILDREN OF THE NIGHT

СПЕЦНАЗ ПРОТИВ ФРИМЕНА

HALF-LIFE: INVASION

ALIENS VS. PREDATOR 2: AVP2 GOLD • **FREELANCER: DESTRUCTIBLE UNIVERSE** • **HOMM 4: ALEXANDRA THE GREAT** • **MAX PAYNE: BLADE RUNNER** • **DIABLO II: DESCENDENTS OF THE DRAGON** • **UNREAL II: ALIEN SHADOWS**

ЖДЕМ: Armed & Dangerous • Chaos Legion • Dead to Rights • Lords of EverQuest • Mace Griffin: Bounty Hunter • Specnaz: Project Wolf • Yager

ИГРАЕМ: Пираты Карибского моря • AquaNox 2: Revelation • Midnight Club II • Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight • Starsky&Hutch: Полицейская легенда • Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ: Buena Vista Interactive's TRON 2.0 • Commandos 3: Destination Berlin • Lionheart: Legacy of the Crusader • Unreal Tournament 2004

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА: Enter the Matrix • Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide • World War II: Frontline Command

СВЫШЕ

300 ИГР

В НОМЕРЕ И
НА КОМПАКТАХ

ТАЙНА ЧЕРНОЙ ЖЕМЧУЖИНЫ
ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ

ОБОЖКА: ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ

МАКСИМУМ ОТ
MAX MAX
МАКСИМУМА

"Люди, видевшие эту игру
в действии, не сразу
приходят в себя и больше
не хотят слышать
про DOOM III"

— PC Gamer, №3 2003

Играй в

**Качественные,
удобные и стильные
клавиатуры, мыши,
акустика Defender —
теперь их может
выиграть каждый
игрок Kreed!**

Купи и выиграй!!!

Вместе с

defender

Играем? Играем!!!

В акции принимают участие все покупатели
игры KREED, заполнившие прилагаемую к игре
анкету и отправившие её по адресу: 101000,
Москва, Главпочтамт, а/я 652, "Страна Игр"
(с пометкой "Играй в Kreed вместе с Defender").
Анкеты принимаются до 10 декабря 2003 года.
Победители будут объявлены в журнале
«Страна Игр» и на сайтах www.russobit-m.ru,
www.defender.ru,
www.gameland.ru,
www.ixbt.com.

Призы не обмениваются и не выкупаются.

Первые же опубликованные кадры игры KREED
стали мировой сенсацией, — графика игры не
уступает лучшим проектам жанра и является
просто недостижимым эталоном всего, что было
создано в России! KREED уже сейчас получил
твёрдую репутацию **"Российского ответа Doom
III и Unreal II"**...

Теперь компании Руссобит-М и Defender объяв-
ляют о начале беспрецедентной акции, участни-
ками которой станут все покупатели KREED.

В каждый упаковке KREED вы найдёте купон,
отослав который, сможете выиграть один из
многочисленных призов...

Фирменные майки с символикой
KREED и эмблемами Defender

100 ШТУК

Фирменные коврики
с символикой KREED
и эмблемами Defender

**16
КОМПЛЕКТОВ**

Оптическая мышь
Defender Optical 1330 UP
USB+PS/2, 4 кнопки
+ колесо-кнопка

DEFENDER THUNDER 60A 5.1

Шестикомпонентная система
с сабвуфером
30W + 5x8W (RMS), bass,
частоты 45-20000 Hz.
Деревянный корпус сабвуфера.
Масса 9 кг.

**8
КОМПЛЕКТОВ**

Проводная мультимедийная
клавиатура
Defender Multimedia Office

12 ШТУК

100 ШТУК

Проводная игровая клавиатура
Defender Gaming (KPD-0250),
USB, проводная клавиатура
+ встроенный джойстик, новинка

**5
КОМПЛЕКТОВ**

Издатель «Руссобит Паблишинг».
г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21.
Все права защищены.
Отдел продаж: (095) 212-01-61, 212-01-61,
212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес
в Интернете: www.russobit-m.ru. Техническая
поддержка: 212-27-90; support@russobit-m.ru.
Сделано в России.

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА



©2003 Burut Creative Team. ©2003 «Руссобит-М».



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР АКЦИИ



www.defender.ru



Чартер
запросов за месяц:
1922

Бронирование
запросов за месяц:
5538



Чайка
запросов за месяц:
10 581

Египет
запросов за месяц:
48 470

Пальма
запросов за месяц:
3586

Турагентство
запросов за месяц:
3791

Отель
запросов за месяц:
45 009

Прокат автомобилей
запросов за месяц:
1952

Пляж
запросов за месяц:
4926

Загар
запросов за месяц:
1003

Маска
запросов за месяц:
10 623

Детский отдых
запросов за месяц:
1005

Купальник
запросов за месяц:
4294

Спортивные товары
запросов за месяц:
2024

Фотокамера
запросов за месяц:
5853

Дайвинг
запросов за месяц:
3881

Детские игрушки
запросов за месяц:
1297

Хорошим вопросам требуются хорошие ответы.
Каждый день мы даем семь миллионов ответов миллиону любопытных граждан.
Мы находим для них лучшее в интернете. Пожалуйста, помогите нам.
Если у вас есть хороший ответ, разместите его на «Яндексе» — мы обещаем,
что его увидят только люди, задавшие соответствующий вопрос.
Это, собственно, и называется «контекстная реклама».

Купи слова.

Яndex

www.yandex.ru

adv@yandex.ru

Тел.: 748-10-33

ИТРО **МАНИА**

представляет

МИР ФАНТАСТИКИ

СЕНТАБРЬ 2003

БОЛЕЕ 50 НОВЫХ КНИГ, 15 ФИЛЬМОВ И 30 ИГР

В НОМЕРЕ

**ФЭНТЕЗИ
И ФАНТАСТИКА**
ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

ПОСТЕРЫ:
TERMINATOR 3,
МИР
ДЖОРДЖА
МАРТИНА

ХОББИ ПОЛКОВОДЦА

НАСТОЛЬНЫЕ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ

КЛОНЫ АТАКУЮТ

ПРАВДА О БИОТЕХНОЛОГИЯХ

ЛЕД И ПЛАМЯ

МИР ДЖОРДЖА МАРТИНА

ГЕНРИ ЛАЙОН

ОЛДИ

БЕСЕДА С ТВОРЦАМИ
МИРОВ

МАТРИЦА III

В ОЖИДАНИИ РЕВОЛЮЦИЙ



НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

ТРЕЙЛЕРЫ ФИЛЬМОВ

ВИДЕОРОЛИКИ

ИГРОВЫЕ МАТЕРИАЛЫ

ДОПОЛНЕНИЯ К ЖУРНАЛЬНЫМ СТАТЬЯМ

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ

ГЕЛЬМУТ ПЕШ

ПЕСНЬ ВОЛНЫ

АЛЕКСАНДР ЗОРИЧ

ВТОРОЙ ПОДВИГ ЗИГФРИДА

АЛЕКСАНДР ТЮРИН

ТРАНЗИТНЫЙ КОСМОДРОМ



КНИЖНЫЙ РЯД

Анонсы всех новых фантастических книг, обзоры жанров и грандиозных вселенных.

ВИДЕОДРОМ

Все премьеры кинотеатров и новинки видео, горячие новости со съемочной площадки.

ИГРОВОЙ КЛУБ

Обширная информация

по самым выдающимся компьютерным и настольным играм настоящего времени.

КОНТАКТ

Интереснейшие беседы с известными писателями-фантастами.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Неожиданные статьи о средневековом быте, передовых технологиях

и будущем фэнтези-культуры.

РАССКАЗЫ

В первом же номере вы сможете прочесть рассказы Александра Зорича "Второй подвиг Зигфрида", Гельмута Пеша "Песнь волны" и Александра Тюрина "Транзитный космодром".

ИГРОМАНИЯ

Доброе время суток!

Лето прошло, и не будем о грустном. А будем о веселом. Впереди — целый сезон шквального обвала игр в наши с вами геймер-потребительские корзины. По секретной информации от агента Кумби — сезон уже открыт, только об этом пока не все знают. Вот вы, к примеру, уже знаете. Но — просьба — не говорите никому. Тогда для остальных это будет неожиданным сюрпризом.

Прошедший месяц породил много связанных с отпуском радостных улыбок на наших лицах и слой загара суммарной толщиной в наш новый журнал. Как?.. Вы еще не слышали?! Срочно возвращайтесь к тому месту, где вы купили "Игроманию", и требуйте у продавца новое, сверхэксклюзивное издание под названием "Мир фантастики", которое с недавних пор начал выпускать наш издательский дом. Это единственный в России и странах так называемого СНГ журнал, целиком и полностью посвященный благородному фантастическому жанру во всех его проявлениях — литературном, киношном, компьютерно-игровом и просто игровом. Подробно о содержании "МФ" вы можете узнать из главредского слова Николая Пегасова, от себя же могу добавить — именно такой журнал давно ожидали любители фантастики. Если вы еще не являетесь таковым — возможно, увлекательный рейд по его страницам поможет вам понять, почему такое количество людей тащится от драконов, киборгов, лазерных перестрелок и битв на мечах.

Пара слов о другом нашем издании — "Лучшие компьютерные игры", и о его по-прежнему тесной связи с "Игроманией". Журнал руководств и прохождений продолжает развиваться, неуклонно прирастая в качестве. В данное время запланирован ряд апгрейдов-преобразований, потребность в которых возникла благодаря письмам читателей. Из самых очевидных бонусов могу назвать неукротимый рост журнала в толщину: теперь в нем стало на 16 страниц больше. Другие, чуть менее очевидные, вы заметите сами, когда будете проглядывать страницы "ЛКИ". Новая рубрика, постер, изменения в дизайне и много что еще. Словом, журнал по-прежнему остается вашим верным лоцманом в беспокойном море разнообразных компьютерных игр, а также поддерживает читателей "Игромании" самыми интересными материалами. Единственное — руководства и прохождения отныне будут помещаться на диск "Игромании" месяцем позже. Но переход на эту систему мы постараемся осуществить как можно более плавно, почти незаметно. Подробности ждут вас в рубрике "CD-Мания".

Отдав должное коллегам по цеху, переходим, наконец, к докладу по внутренней политике. Перво-наперво: краткий, как жизнь обывателя в Postal 2, 176-страничный период в жизни "Игромании" окончился. Геймеры, посещавшие в это время всякие курорты, возможно, его даже и не заметили. Словом, 192 страницы снова с вами — отныне и надолго. Позвольте мне немного заинтриговать вас их содержанием.

Отступая от традиционной экскурсии в таинственные дебри "Rulezz&Suxx", где безраздельно правит безжалостный гений Матвея

нашего Кумби, отправимся сразу в железную вотчину отца... простите, дяди Федора. Поскольку летом федоры обычно бездельничают, сидя с удочками где-нибудь на Протве, в их головах начинают бродить всякие идеи. Или, иными словами, теории. Три самых великолепных теории из числа развившихся в голове нашего, игроманского Федора вы можете наблюдать в авторском воплощении трех китов железо-компьютерной науки: Армена Есаулова, Александра Анненкова и Алексея Бутрина. Не буду открывать всех карт — скажу только, что эти теоретические материалы благодаря вам непременно воплотятся на практике.

Следом за металлоконструкцией "Железного цеха" высится напичканное серверами и коммуникациями высотное здание из стекла и бетона под названием "Интернет". Поклонники GTA 3, вам — туда! Езжайте сразу на второй этаж, к дверям организации "Multi Theft Auto". Вы вроде хотели поиграть в мультиплеер?..

Смежная с "Интернетом" пристройка "Антихакера" содержит интереснейший стенд, на котором висит фотопортрет самого отъявленного борца с вирусами — Евгения Касперского. А рядом, естественно, лихими разноцветными кнопками прикреплены листы с интервью. В котором Евгений рассуждает на тему синдрома вирусописательства — кто, как и почему им страдает и что из-за этого случается.

Сделав мертвую петлю вокруг рубрик из второй половины журнала, вернемся все же в таинственные дебри, где безраздельно правит безжалостный гений — а то он тут уже нависает надо мной с дамокловым мечом в руке. И не зря, скажу вам, нависает. Ибо в нынешней "Rulezz&Suxx" притаились как минимум три обзора игр, которых их фанаты ждали не меньше, чем большевики — выстрела "Авторы". Это своего рода Маркс, Энгельс и Ленин нашей эпохи, высеченные на многотонном барельефе современной игровой индустрии. Слева направо: Tomb Raider, AquaNox 2, "Пираты Карибского моря" (в девичестве "Корсары-2"). Как проявили они себя и какое место займут в умах потомков? Ответ на этот исторически важный вопрос могут дать только компетентные исследователи из департамента "R&S". Проходите. У нас всегда открыто.

Между тем наш штатный биограф отцов индустрии Алексей Бутрин продолжает вести жизнеописание замечательных разработчиков на "Территории разлома". Как жили, что ели и чем дышали два самых знаменитых Джона нашего городка — Кармак и Ромеро, — вы узнаете из этого полного драматизма и кульминационных моментов повествования.

Ну и последнее, о чем я не в силах молчать, — после узконаправленного детективного расследования редакция наконец обнаружила сверхценный файл hosts, затерявшийся было в недрах офисных винчестеров. С чем всех и поздравляю — а файл торжественно препровождается на компакт, в управление "Железного цеха", где он должен был очутиться еще на седьмом номере. Кто знает, тот поймет.

Удачи!

Олег Полянский
rod@igromania.ru

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2004

ГАЗЕТЫ
ЖУРНАЛЫ
2004
Агентство "РОСРЕКЛАМА"

ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ

80288, 80289

45498

ПОДПИСКА-2004
ИЗДАТЕЛЬСТВО
"ИГРОМАНИЯ"
1

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Редакторы

Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)

Федор Усаков (fedor@igromania.ru)

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Степан Чечулин (tomba@igromania.ru)

Николай Пегасов (pegasoft@igromania.ru)

Дизайн и верстка

Денис Ганночка (donden@igromania.ru)

Дмитрий Голубничий (gerokunst@igromania.ru)

Роман Грыных (wanderer@igromania.ru)

Сергей Ковалев (kott@igromania.ru)

Виктор Бодров (victorus@igromania.ru)

Программирование сайта и компакта

Денис Валеев (dionis@igromania.ru)

Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)

Творческо-производственный состав

Илья Галиев (ib@igromania.ru)

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

Технический состав

Денис Тангалычев (tangaldi@igromania.ru)

Вредоносный состав

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Технический редактор и корректор

Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноМир»

Генеральный директор

Азам Данияров (azam@igromania.ru)

Креативный директор

Денис Давыдов (editor@igromania.ru)

Директор по рекламе и маркетингу

Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"

тел./факс (095) 912-4408, 911-2977

Ирина Булаян (irinab@igromania.ru)

Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)

Ирина Ефимова, Сергей Смакаев

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Анна Глотова,

Валерий Рогов

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)

Тел. (095) 231-2365, 730-4014

Тел./факс 231-2364

e-mail: rod@igromania.ru

сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.

Отпечатано в в УАВ "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.

Печать компакт-диска: "CD Art"

© «Игромания», 1998-2003.

Тираж 95,000.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

06-11

Игры	06
Индустрия	08
Даты выхода игр	10
Россия	10
Интересности	11

CD-МАНИЯ

12-26

Руководства и прохождения	12
ИГРОВАЯ ЗОНА	12
Тема компакт №01: Half-Life: Invasion	14
Тема компакт №02: The Elder Scrolls III: Children of the Night	16
Тема компакт №03: Age of Empires II: Fantasy Mod	18
Демоблок	21
По журналу	22
Софтверный набор	23
Драйвера	26
Всякое разное	26

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

28-49

В разработке: Первый взгляд	28-35
Airborne Troops, Atlantica	28
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII, Call of Duty	29
Dungeon Lords, Galaxy Andromeda	30
Galidor: Defenders of the Outer Dimension	31
Mysterious Journey: Chameleon (Schizm 2), NHL 2004	32
В разработке: Будем ждать?	36-47
Armed & Dangerous	36
Mace Griffin: Bounty Hunter	38
Dead to Rights	40
Specnaz: Project Wolf	42
Chaos Legion	44
Lords of Everquest	46

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

50-57

Commandos 3: Destination Berlin	50
Buena Vista Interactive's TRON 2.0	52
Lionheart: Legacy of the Crusader	54
Unreal Tournament 2004	56

R&S: ВЕРДИКТ

58-83

Вердикт: Краткие обзоры	58-59
Disciples II: Servants of the Dark, Europa Universalis: Crown of the North, Heaven and Hell	58
MotoGP 2, Rebels: Prison Escape, Tough Trucks, Битва героев	59
Вердикт: Краткие обзоры — Локализации	60-66
1001 ночь: Легенда о Зорде, Бессмертные воины Шихуана, Бимеры	60
Гегемония, Кохан: Битва Аримана, Мазатракееры: тачка моей мамочки	61
Машинки, Наполеон, Никто не живет вечно 2: С.Т.Р.А.Х. возвращается	62
Обитель драконов, Повелитель ужаса	63
Ресторанная империя, Семь самураев, Служба 911, Странствия Торина	64
IGI-2: Скрытый удар, Stronghold: Crusader, Warcraft III: The Frozen Throne	66
Даты выхода локализаций	66-71
Новые поступления	66
В разработке	67
В продаже	71
Даты выхода отечественных проектов	71
Новые поступления	71
В разработке	71
В продаже	71
Вердикт: Дождались!	72-83
Пираты Карибского Моря	72
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness	74
AquaNox 2: Revelation	76
Starsky & Hutch: Полицейская легенда	78
Midnight Club 2	80
Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight	82

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

84-97

Жизнь замечательных разработчиков: Два Джона, часть первая	84
Колумбийские каникулы, или путешествие в страну, где в лесах много диких партизан	88
Война особого назначения	92
Практическая Хирургия, часть 3. Ускорение и украшение Windows XP	96

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

98-125

Железные новости	98
Тестирование	
Малобюджетная цифра.	
Исследование возможностей линейки цифровых фотокамер компании AIPTEK	100
Теория	
Электронный друг займы. Краткое экономическое пособие по приобретению компьютера в кредит	104
Портал в виртуальность. Популярный рассказ о современных средствах работы с трехмерным графическим пространством	108
Лазерные некромансеры. Инструкция по восстановлению дисков CD-ROM	110
Разгон	
Чудеса аудиогенетики. Краткие инструкции по трансмутации звуковых плат Audigy и Live! в звуковую плату Audigy 2	116
Новости рынка	
Горячие новинки отечественного железного рынка	118
Компьютер в сборке	
Компьютер Wiener Pro W4530 от компании R&K	122

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

1st Go Warkanoid II: WildLife	-21
Age of Empires II: The Conquerors	-13, 18
Age of Wonders 2	-20, 21
Air Xonix	-20
Airborne Troops	-28
Airline Tycoon	-166
Aliens vs Predator 2	-13
Amanagi	-20
AquaNox 2: Revelation	-76, 166
Arcade Balls	-20
Armed & Dangerous	-36
Atlantica	-28
Atomic Cannon	-20
BaffOtron	-20
Battle Engine Aquila	-21, 166
Battlefield 1942	-21, 149
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII	-29
Bubble Bubble Swim	-21
Call of Duty	-29
Carmageddon	-167
Catacomb	-85
Catacomb 3D	-86
Chaos Legion	-44
Chaser	-12, 166
Cold Zero	-166
Colin McRae Rally 3	-21
Command&Conquer: Generals — Zero Hour	-7
Command&Conquer: Generals	13, 20, 21, 22, 138, 144
Commander Keen	-85
Counter-Strike	-20, 21, 154, 163
Cross Roads Green Wave	-166
Cruise Ship Tycoon	-22
Curse of the Azure Bonds	-166
Cybertron	-22
CyberUf2 Ultimate Force	-20
Dangerous Dave in the Haunted Mansion	-85
DDS BlackJack	-22
Dead to Rights	-40
Delta Force: Black Hawk Down	-13
Delta Ops: Army Special Forces	-22
Diablo II: Lord of Destruction	-14
Disciples II: Servants of the Dark	-58
Doom 3	-08, 165
Doom Parodie	-20
Dungeon Lords	-30
Dungeon Siege: Legends of Aranna	-8
Enter the Matrix	-12
Etom — The Astral Essence	-8
Europa Universalis: Crown of the North	-58
Fallout 2	-20
Fire Chief	-22
Freelancer	-14
Galaxy Andromeda	-30
Galidor: Defenders of the Outer Dimension	-31
Gangland	-6
Grand Prix Simulator	-6
Grand Theft Auto III	-14, 30, 130
Grand Theft Auto: Vice City	-15, 20, 167
Half-Life	-14
Heaven and Hell	-58
Heroes of Might and Magic 3.5	-15
Heroes of Might and Magic IV	-15
Hitman 2: Silent Assassin	-166
Jedi Knight II: Jedi Outcast	-15, 21, 163
Jetfighter 5: Homeland Protector	-10
Joint Operations	-7
Killer MANIA	-20
Kreed	-10
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness	22, 74
Line of Sight: Vietnam	-149
Lords of Everquest	-46
Mace Griffin: Bounty Hunter	-38
Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)	-16
Magic Snake	-22
Max Payne	-16, 167
Medieval: Total War — Viking Invasion	-12
Microsoft Flight Simulator 2004: A Century of Flight	82
Midnight Club II	-22, 80
MotoGP 2	-59
Muscle Car 3	-22, 166

Mysterious Journey: Chameleon (Schizm 2) -----	32
Need for Speed Underground -----	7
Neverwinter Nights -----	16
Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide -12, 149	
New World Order -----	21
Nexagon Deathmatch -----	22
NHL 2004 -----	32
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way — Contract Jack -----	8
Operation Flashpoint -----	16, 21, 163
Pacus -----	22
Paintball -----	166
Pearl Harbor: The Day of Infamy -----	22
Postal 2 -----	18
Quake III Arena -----	21, 162, 164
Rainbow Six: Raven Shield -----	21
Rebels: Prison Escape -----	22, 59
Return to Castle Wolfenstein -----	18
Rise of Nations -----	148
Sam and Max Hit the Road -----	167
Serious Sam: The First Encounter (Крутой Сэм) ---	18
Silent Hill 2 -----	21
Söldner — Secret Wars -----	92
Specnaz: Project Wolf -----	42
Spider-Man: The Movie -----	21
Star Trek: Elite Force II -----	12, 166
Starcraft: Brood War -----	20
Starsky&Hutch: Полицейская легенда -----	78
Stronghold: Crusader -----	66
Teletubbies -----	20
The Elder Scrolls III: Morrowind -----	16, 20
The Incredible Machine 3 -----	167
The Sims Makin' Magic -----	6
The Sims: Superstar -----	166
Tough Trucks -----	59
Twisted Mind -----	166
Unreal II: The Awakening -----	18
Unreal Tournament 2003 -----	21, 163, 164
Vegra's Golf -----	166
Vietcong: Fist Alpha -----	6
Virtual City -----	22
Warbirds -----	166
Warcraft III: Reign of Chaos 18, 20, 21, 156, 163, 164	
Warcraft III: The Frozen Throne -12, 21, 66, 157, 164	
Warkanoid -----	22
Wolfenstein 3D -----	86
World War II: Frontline Command -----	12
Xenus -----	88
Адский субботник -----	166
Бессмертные воины Шихуана -----	60
Бимеры -----	60
Битва героев -----	59
Бумер -----	10
Гегемония (Hegemonia: The Solon Heritage) ---	61
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения -----	12
История Империй (Chariots of War) -----	12
Казаки -----	12
Князь Тьмы -----	10
Кохан: Битва Аримана -----	61
Мазатракры: тачка моей мамочки -----	61
Машинки -----	62
Наполеон -----	62
Никто не живет вечно 2: С.Т.Р.А.Х. возвращается2	
Обитель драконов -----	63
Пираты Карибского Моря -----	12, 72
Повелитель ужаса (Ghost Master) -----	21, 22, 63
Противостояние 4 (Sudden Strike 2) -----	13
Ресторанная империя -----	22, 64
Семь самураев -----	64
Служба 911 -----	64
Странствия Торина -----	64
Тортуга -----	10

Внекомпьютерные игры

D&D 3.5 -----	22
D&D Ravenloft -----	22, 168, 170
d20 Modern -----	22
Lord of the Rings TCG -----	168
Magic Online 2.0 -----	168
Magic: The Gathering -----	22, 173
Quicksand -----	168
Warcraft RPG -----	168
Война -----	22

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги

124

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

126-127

"Хотелось бы услышать мнение профессионала.

Как наилучшим способом записывать болванки CD-R и CD-RW?". На самые
насушные вопросы отвечает Дмитрий Горячев

126

ИНТЕРНЕТ

128-137

Новости интернета

128

Игра в онлайн

Multi Theft Auto: Сетевой беспредел. Основы игры в GTA 3 по сети и через интернет

130

Parser. Язык веб-программирования от "Студии Артемия Лебедева"

132

Интересное в Сети

134

АНТИХАКЕР

136-137

Компьютерная медицина. Интервью с Евгением Касперским

136

ИГРОСТРОЙ

138-152

ВСКРЫТИЕ

138-140

Вскрытие по-генеральски. Command & Conquer: Generals. Часть вторая

138

МАСТЕРСКАЯ

142-150

Пространственное моделирование.

Нестандартный подход к работе в 3D Studio MAX, часть третья

142

Генеральские полигоны: Построение моделей для C&C: Generals, часть первая

144

Создание спецэффектов в 3D MAX. Ответы на часто задаваемые вопросы

146

Рождение наций. Основы работы в редакторе Rise of Nations

148

Мастерская: Игровые редакторы

149-150

Battlefield 1942

149

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

150

Line of Sight: Vietnam

150

САМОПАЛ

152

Сделай Doom, сделай сам

152

DEATHMATCH

154-165

Counter-Strike

154

Warcraft III: Reign of Chaos

156

Warcraft III: The Frozen Throne

157

Deathmatch: Deathzone

162-163

Quake III: Arena

162

UT 2003, Counter-Strike, Warcraft III, Operation Flashpoint и Jedi Knight 2

163

Deathmatch: Киберспорт

164-165

Вести с полей

164

Статьи: "Мультиплеер в Doom 3: быть или не быть?"

165

КОДЕКС

166-167

Стандартные коды, шестнадцатичные коды, игровые ресурсы

166

Классика, Easter Eggs

167

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

168-175

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр

168

Классические сеттинги D&D. Ravenloft: Ужас в тумане

170

Восьмая редакция как подведение итогов

173

ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ

176-181

Рассказ "Квадратура круга"

176

ПОЧТА "МАНИИ"

182-184

О садистах и разрушителях, о манчкинах и "Матрице",
о мануфактуре эпистолярных звезд и деревеньке Комарово

182

ЮМОР

186, 189

Афоризмы. Тест "Поражены ли вы интернетом"

186

Рассказ "Зеленый скрипач"

189

МИКРОПОСТЕР

187-188

Dead to Rights

187

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness

188

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

190-192

Тест №37. Опасные приключения • Скринтурс №09. Сентябрь

190

Конкурс от Gillette • Подведение итогов за №7/2003

191

Участие в конкурсах

192

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

STARSKY&HUTCH: ПОЛИЦЕЙСКАЯ ЛЕГЕНДА и XENUS

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:

Defender

2-я обложка

Dina Victoria

3-я обложка

1С

4-я обложка

В номере:

1С 17, 27, 31, 69, 103, 115, 147, 151, 153, 185

DataForce

123

ICOMPEX

101

R&K

107

Акелла

07, 09, 11, 13, 15

Бука

87

Евразийское Агентство

57

по Компьютерным Технологиям

ИДДК

21

Медиа Сервис-2000

19, 29, 55, 61, 63, 95, 121

МедиаХаус

33, 35, 65

Мир Фантастики

02

MTV-Интел

133

Мультимедиа Сервис

23, 24

Новый Диск

48-49

Руссобит-М

25, 53, 91, 141

Саргона

169

Си-Трейд

117

Яндекс

01



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



Обратно во Вьетнам



Gathering of Developers никак не хочет успокаиваться и продолжает развивать однажды поднятую целину "вьетнамской темы" — так что апрельский Vietcong в скором времени должен прирасти ожидаемым дополнением — Vietcong: Fist Alpha. Как и в оригинальной игре, в аддоне вам предстоит командовать группой американских "зеленых беретов", для которых вьетнамские джунгли 1967 года уже давно стали родным домом. В дополнении вас ждут семь новых миссий для одиночной игры и восемь карт для мультиплеера. Разработчики также добавили шесть доселе невиданных типов оружия — в игре наконец-то появились штыки и мачете, так что любители рукопашной не будут разочарованы. Помимо прочего, большая ставка в аддоне делается на артиллерию, а также бомбардировщики и истребители.

По словам Грэма Строчера — вице-президента GoD, — разработчики попытались воплотить в Fist Alpha все то, о чем их просили фанаты Vietcong. Что касается даты выхода, то, скорее всего, дополнение появится на свет примерно тогда, когда вы будете читать эти строки.

Заколдованные Симы

Вы думаете, Electronic Arts утомилась, объявив несколько месяцев назад The Sims 2? Ничего подобного! До 2004 года еще далеко, а главные



The Sims Makin' Magic

"активисты" компании ой как не любят давать передышки фанатам виртуальной жизни. Поэтому было принято решение выпустить очередной (седьмой по счету — абсолютный мировой рекорд) аддон для The Sims под названием The Sims Makin' Magic. Как следует из названия, на этот раз симам предстоит вплотную заняться магией.

"Писающие человечки" будут пользоваться

заклинаниями исключительно для бытовых нужд. Предположим, вы пригласили в дом гостей. Стандартная подготовка к подобным мероприятиям — капитальная уборка и приготовление "фирменных" блюд — раньше занимала у виртуальных жителей долгие часы. Отныне все это выполняется за считанные секунды. Простенький "сим-сялябим" — и все готово: дом сверкает, а стол ломится от изысканных блюд. Фантастика? Нет — магия. Но вот гости наконец-то пришли, и празднество началось. Однако ничто не вечно, и через какое-то время ваше виртуальное семейство откровенно заскукало. Что делать? Настоящий колдун всегда найдет решение — например, превратит всех гостей в лягушек. Весело? Не то слово!

Для постоянных упражнений в магии разработчики нарисовали в сим-городке специальную локацию — Магический Город, в котором вы сможете добывать ингредиенты для своих заклинаний. За редкие травы, лягушачьи лапки и прочие необходимые составные части магических зелий придется платить волшебными монетами, заработать которые можно только в дуэлях с другими виртуальными колдунами.

Помимо огромного количества магических наворотов, аддон также содержит стандартный набор из новых предметов обихода, текстур, скинов персонажей и прочих радостей сим-жизни. Появление на свет The Sims Makin' Magic ожидается осенью этого года.

Сицилийские мафиозо

Жили-были пятеро братьев: Романо, Анджело, Санни, Чико и Марио. В детстве они были неразлучны и жили счастливо на Сицилии. Но пришло время взрослеть. Однажды в драке трое братьев закололи Чико и, опасаясь воз-



Gangland

мездия, с позором бежали в Новый Свет, где и начали свою криминальную карьеру. Расстроенный крестный отец семьи послал четвертого брата в Америку, чтобы тот разыскал братьев-предателей и отомстил за смерть Чико...

Именно так начинается новая игра от Whiptail Interactive и датских разработчиков из конторы с недвусмысленным названием Media Mobsters. Проект под названием Gangland сочетает в себе сразу несколько жанров: стратегию в реальном времени, RPG и симулятор. Вам будет предложено играть за одного из четырех

братьев — Марио, Анджело, Романо или Санни. Несмотря на то, что ваша главная цель — месть, для начала придется изрядно попотеть, чтобы создать собственную мафиозную империю. Заниматься придется практически всеми видами грязной работы: рэкетом, бутлегерством, сутенерством, ну и, конечно же, убийствами. Благодаря детально проработанному AI мир Gangland обещает адекватно "реагировать" на ваш стиль "работы", а более пяти сотен NPC в двадцати шести локациях не дадут заскучать ни на секунду. Кроме того, любители мультиплеера смогут посостязаться по локальной сети и интернету на специально отведенных для этих целей картах количеством пятнадцать штук.

Разработка Gangland началась восемнадцать месяцев назад, а выход проекта намечен на ноябрь этого года.

Гегемония продолжается

Digital Reality объявила, что всю работу над дополнением для своей прошлогодней космической RTS — Haegemonia. Аддон будет но-



Haegemonia: The Solon Heritage

сить имя The Solon Heritage и содержать новые уровни, типы кораблей, киборгов-наемников, пятьдесят невиданных доселе изобретений и тому подобные радости. Неизвестно только одно — точная дата выхода дополнения.

С небес на землю

Lago — итальянские разработчики, известные своими аддонами для Microsoft Flight Simulator, — решили сменить профессию. Совместно с конторами Alasoft и Milestone компания анонсировала новый симулятор "королевских гонок" — Grand Prix Simulator.

По словам разработчиков, в своем симуляторе они постарались передать весь колорит мира "Формулы-1" и при этом сделать его одинаково интересным как для новичков, так и для профессионалов. Ребята из Alasoft заявляют, что им удалось добиться высокого уровня реалистичности, который впоследствии смог подтвердить специально приглашенный на просмотр игры тест-пилот "Формулы".

В Grand Prix Simulator вы получите возможность не только участвовать в настоящем чемпионате "Формулы-1", но и создавать собственные трассы и детально настраивать машины. Благодаря специальной системе телеметрии вы сможете в реальном времени получать все физические показатели болида для их дальнейшего досконального изучения и внесения корректировок в конструкцию. Ну а если ваша "оттюненная" машина окажется слишком быстрой для состязания с компьютерными гонщиками, никто не помешает найти оппонентов на просторах Сети. В скором времени Lago планирует открыть

отдельный сайт, на котором будет создано специальное сообщество для обмена опытом, собственными трассами и схемами настройки болидов.

Индонезия в огне



Joint Operations

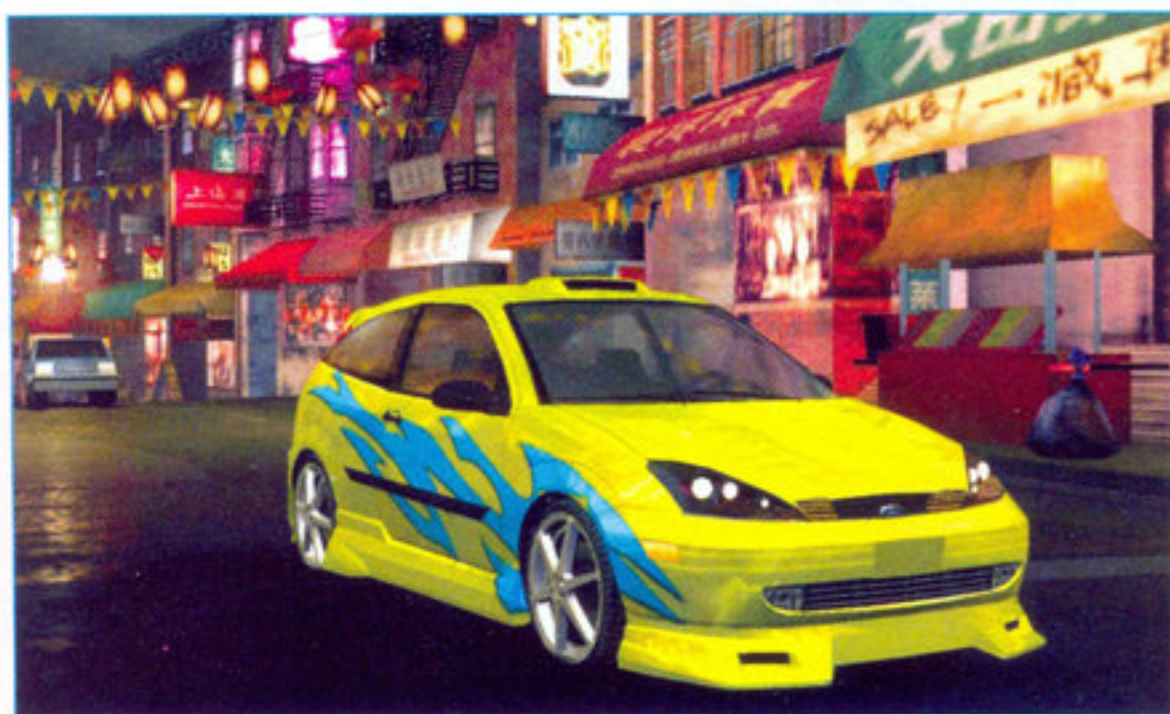
Компания NovaLogic (последняя игра — игровоевик Delta Force: Black Hawk Down) анонсировала свой новый экшен — Joint Operations. Действие игры разворачивается в недалеком будущем. Индонезия находится на пороге гражданской войны: региональные борцы за независимость вооружаются до зубов, а национальная армия ослаблена бездарным командованием и плохой организацией. Внутренний конфликт угрожает безопасности гражданского населения, а также экономическим интересам Запада. Разобраться в сложившейся ситуации и предстоит вашей команде бойцов.

Играть в Joint Operations можно как на стороне иностранных спецназовцев, так и за индонезийских сепаратистов. В игре ожидается великое множество разнообразной техники и вооружения. Вертолеты, лодки, армейские джипы — всем этим вы можете преспокойно управлять. Благодаря большим открытым пространствам игры использование техники — не роскошь, а жизненная необходимость. А уж когда дело касается сетевых баталий — и подавно, ибо благодаря системе NovaWorld одновременно в бою смогут участвовать до шестидесяти четырех игроков.

Глава NovaLogic Ли Миллиган ответственно заявляет, что Joint Operations — это будущее виртуальной войны. Как и в реальной жизни, для победы будет необходима координация усилий и слаженные действия всех без исключения подразделений. Что ж, пока что поверим мистеру Ли на слово и дождемся выхода проекта, который намечен на осень этого года.

Не стучите, колеса

Перенос дат выхода игр — дело обычное, и практически ни один из выпусков "Новостного меридиана" не обходится без подобных сообщений.



Need for Speed Underground

Этот номер — не исключение. Во-первых, Midway отложила выход своего экшена под названием ESPionage аж на май 2004 года. Во-вторых, CDV в очередной раз перенесла дату релиза Breed. На этот раз ребята из Brat Designs будут заниматься воплощением фантазий поклонников игры до октября этого года. В-третьих, NovaLogic подтвердила перенос даты выхода аддона Delta Force — Black Hawk Down: Team Sabre на более поздний срок. Теперь игра ожидается лишь в первом квартале 2004 года. Однако бывает и так, что даты выхода игр переносят не вперед — на более поздний срок, а назад — на более ранний. Например, Electronic Arts планирует выпустить Need for Speed Underground уже этой осенью. Напомню, что ранее дата выхода находилась на отметке "начало 2004 года".

Дополняем генералов

Electronic Arts анонсировала дополнение под названием Zero Hour для Command & Conquer: Generals. Как и прежде, основной упор делается на мультиплеер. В частности, в Zero Hour появился новый режим сетевой игры — Generals Challenge. Однако прежде чем получить к нему доступ, необходимо пройти всю одиночную кампанию. Командуя одной из девяти различных армий, игрокам предстоит одержать девять побед над компьютерными противниками. Как только это получится, вы сможете перенести боевые действия в онлайн. Там-то вы и сразитесь с лучшими генералами планеты. Естественно, новые армии несут с собой множество

КОСМОФЛОТ

Battlecruiser Millenium

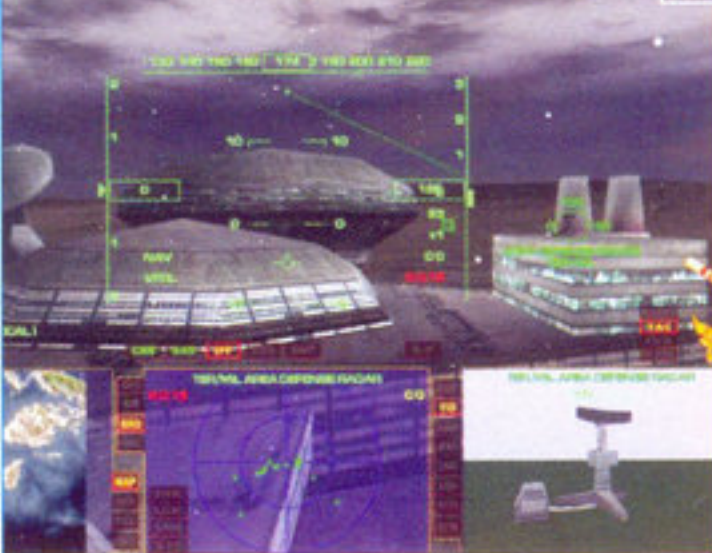
Gold edition



DREAMCATCHER

pc cdrom

Проект «Космофлот» — продолжение лучшего космического симулятора прошлых лет. Теперь перед вами новая игра. Отправьтесь в странствия по галактикам, займитесь перевозкой грузов, зарабатывайте деньги, изучайте инопланетные артефакты, улучшайте свой корабль, освоите планеты и, конечно же, смело встречайте врага в просторах космоса...



- ▶ Новый графический движок — красивейшая трехмерная графика!
- ▶ Возможность отдавать приказы каждому отдельно взятому члену экипажа, который в свою очередь получает опыт и повышает свои умения;
- ▶ Надоело летать? Почувствуйте себя в шкуре пехотинца, как в настоящем 3D шутере, отправившись участвовать в штурме вражеской планеты!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "DreamCatcher", © 2003 "3000 AD"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Command & Conquer:
Generals — Zero Hour

новых юнитов и пятнадцать новых сингловых миссий, разделенных на три кампании. Выход Zero Hour запланирован на осень этого года.

Короли подземелий

Делать продолжения хитовых игр — стандартная и проверенная годами практика. И уж такой гигант, как Microsoft, отлично это понимает.



Dungeon Siege: Legends of Aranna

И в силу понимания анонсирует дополнение для Dungeon Siege — Legends of Aranna. Игроков наконец-то выпустят за пределы королевства Ehb и отправят на тропический остров Aranna, где им предстоит разгадать некую древнюю тайну. Помимо новых локаций, в дополнении вас ждет новое оружие, броня и разнообразные заклинания. Например, вы сможете призывать на свою сторону дьявольски сильных чудовищ, превращаться в волка, тролля, монстра из лавы и так далее. Чтобы честно награбленное добро не стало добычей воров, разработчики ввели в игру специального охранника — свирепое существо, которое будет зорко следить за вашими сундуками. Выход Dungeon Siege: Legends of Aranna намечен на ноябрь этого года.

Джек-контрактник

Vivendi Universal Games объявила, что разработка приквела No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way — Contract J.A.C.K. идет полным ходом. Игрокам предстоит сыграть роль Джона Джека — коварного злодея на службе у H.A.R.M. По сюжету Джеку необходимо разрушить планы некой итальянской криминальной организации, которая очень хочет уничтожить H.A.R.M. По словам старшего вице-президента по продажам и маркетингу Vivendi Universal Games Фила О'Нила, сюжетная линия Contract J.A.C.K. построена таким образом, что ее смогут понять не только преданные фанаты серии, но и новички в шпионском деле. Разработкой игры, как и прежде, занимается студия Monolith Productions, а ее выход запланирован на ноябрь этого года.

RPG будущего

Итальянские разработчики из P.M. Studios поделились некоторыми подробностями касательно своего нового проекта. По жанру это RPG с элементами экшена с экзотическим названием Etrom — The Astral Essence. Действие игры разворачивается в "футуристическом мире с готическим уклоном" — эдакой смеси техно и средневекового фэнтези. Игрокам предстоит искать приключения на свою голову в четырех локациях, разделенных на более чем тридцать огромных уровней. Замечу, что сюжет у Etrom



Etrom — The Astral Essence

полностью нелинейный — и более того, в одиночной кампании намечено семь различных концовок! Во время путешествий вам не раз выпадет шанс посидеть в кабине танков или боевых роботов, а также воспользоваться многочисленными сверхъестественными способностями

СРОЧНО ВНОМЕР

Начинаем Doomать



DOOM 3

Возрадуйтесь, поклонники Doom — ибо на то есть причина. id Software и Activision объявили, что мультиплеерная версия Doom 3 будет показана на ежегодной выставке QuakeCon, проходящей во второй половине августа в отеле Adam's Mark. Посетители QuakeCon 2003 смогут опробовать мультиплеер нового творения id на специальной карте, разработанной английской студией Splash Damage. Подробнее об этом читайте в рубрике "Киберспорт".

Также стали известны минимальные системные требования для игры, о которых поведал сам Джон Кармак. Итак, наберите воздуха в грудь и читайте: процессор с частотой 1 ГГц, 256 мегабайт памяти, видеокарта класса GeForce 1 или Radeon 7xxx серии. Негусто, говорите? Однако, по словам Кармака, на такой конфигурации не стоит ждать ни приличной скорости, ни каких-либо графических красот. Игра запустится, но единственное, что вы сможете оценить — это то, насколько устарело ваше железо. А вот чтобы вдоволь насладиться всеми прелестями движка Doom 3, вам понадобится машина помощнее — запасайтесь трехгигагерцовыми "Пентиумами", гигабайтами памяти и GeForce FX последнего поколения...

ми вашего героя — он, к примеру, может легко превращаться в дракона или демона. Что же касается мультиплеера, то разработчики обещают нам нечто доселе невиданное, но, увы, не раскрывают подробностей. Выход игры ожидается в первом квартале 2004 года.

2003 году доходы Eidos составят порядка 283-300 миллионов долларов. Было бы странно, если бы акционеры не потребовали показать им "виновного" в падении прибыли. Вот и получается, что крайним оказался Джереми. Остается только гадать, как эти события повлияют на дальнейшее развитие серии Tomb Raider.

Суд да дело

Activision подала исковое заявление в суд на компанию Viacom, согласно которому Activision требует выплатить неустойку за несоблюдение контрактных обязательств. Напомню суть дела. В далеком 1998 году Activision лицензировала у Viacom права на издание развлекательных игр по мотивам мегапопулярного сериала Star Trek. Это стоило компании двадцати миллионов долларов "чистыми" плюс еще несколько миллионов в виде акций на предъявителя. Ожидалось, что прибыль от заключенной сделки за десятилетний период должна составить порядка шестисот миллионов долларов. Однако со времен подписания контракта Viacom выпустила всего один фильм из серии Star Trek, а также

ИНДУСТРИЯ



Портовые слухи

Судя по слухам, появившимся на одном из немецких игровых сайтов, Ascaron Entertainment планирует выпустить продолжение своей популярной пиратской саги — Port Royale. Никакой подробной информации, к сожалению нет. Сказано лишь, что игра не разочарует поклонников первой части и появится уже в феврале 2004 года.



Лариса осталась без папы

Eidos объявила об отставке видного разработчика и одного из членов правления компании Core Design — Джереми Хэт-Смита. Напомню, что именно Джереми был единственным владельцем Core Design, пока в 1994

году ее не купила CentreGold, а в 1996 — Eidos. С тех пор компания занималась исключительно разработкой серии Tomb Raider, а Джереми был не только финансовым директором Core, но и ведущим дизайнером всех игр.

Официальные представители Eidos никак не комментируют уход Хэт-Смита из конторы, однако наблюдатели отмечают, что скорее всего Джереми заставили уйти. Некоторое время тому назад Eidos признала, что даже небольшие задержки с выходом Tomb Raider: Angel of Darkness повлекут за собой дисбаланс в финансовых отчетах компании. То есть большая часть прибыли от продаж новой игры про неугомонную Лариску будет числиться за 2004 год, а доходы за 2003 год окажутся заметно меньше ожидаемых. Аналитики предполагают, что в

проинформировала Activision, что в ближайшей перспективе новых фильмов ждать не стоит. Помимо этого, два сериала по вселенной Star Trek ушли из телевизионного эфира, а оставшиеся заметно потеряли в рейтингах. По словам представителей Activision, Viacom также проигнорировала все усилия Activision скоординировать действия компаний по совместному маркетингу и разработке новых продуктов. Activision настаивает на том, что Viacom нарушила главное условие подписанного контракта — она не развивает и не поддерживает крупнейшую торговую марку.



Официальные лица Viacom сожалеют, что пятилетнее партнерство с Activision закончилось столь неприятным разрывом отношений. Представители компании также напоминают Activision, что за время их сотрудничества последняя успела выпустить

четырнадцать продуктов по мотивам Star Trek и неплохо на этом заработала. Как считают представители Viacom, обвинения Activision беспочвенны, а их подоплека — пересмотр контракта 1998 года с целью окончательно закрепить за собой все "игровые" права на столь раскрученную торговую марку. Ведь за тридцать шесть с лишним лет существования Star Trek было создано пять телесериалов (всего более 650 эпизодов), десять фильмов, продано около пятидесяти миллионов видеокассет, а за последние два года продано DVD на сумму более четверти миллиарда долларов, издано более 500 книг, подписано огромное количество контрактов на лицензирование марки, построена масса аттракционов — и так далее, и тому подобное. Интересно, чем все-таки разрешится этот спор и кто в конце концов окажется "более правым"?

Новый сорвиголова Blizzard North



Diablo II: Lord of Destruction

Свято место пусто не бывает. Именно эта поговорка наиболее четко характеризует недавние события в Blizzard North. Если вы — постоянный читатель "Мании", то наверняка помните, что не так давно из Blizzard North уволились основатели и главные действующие лица компании — Эрик и Макс Шеферы, Дэвид Бревик и Билл Роупер. Казалось, потеря невосполнима, но как показывает практика — незаменимых в индустрии не бывает.

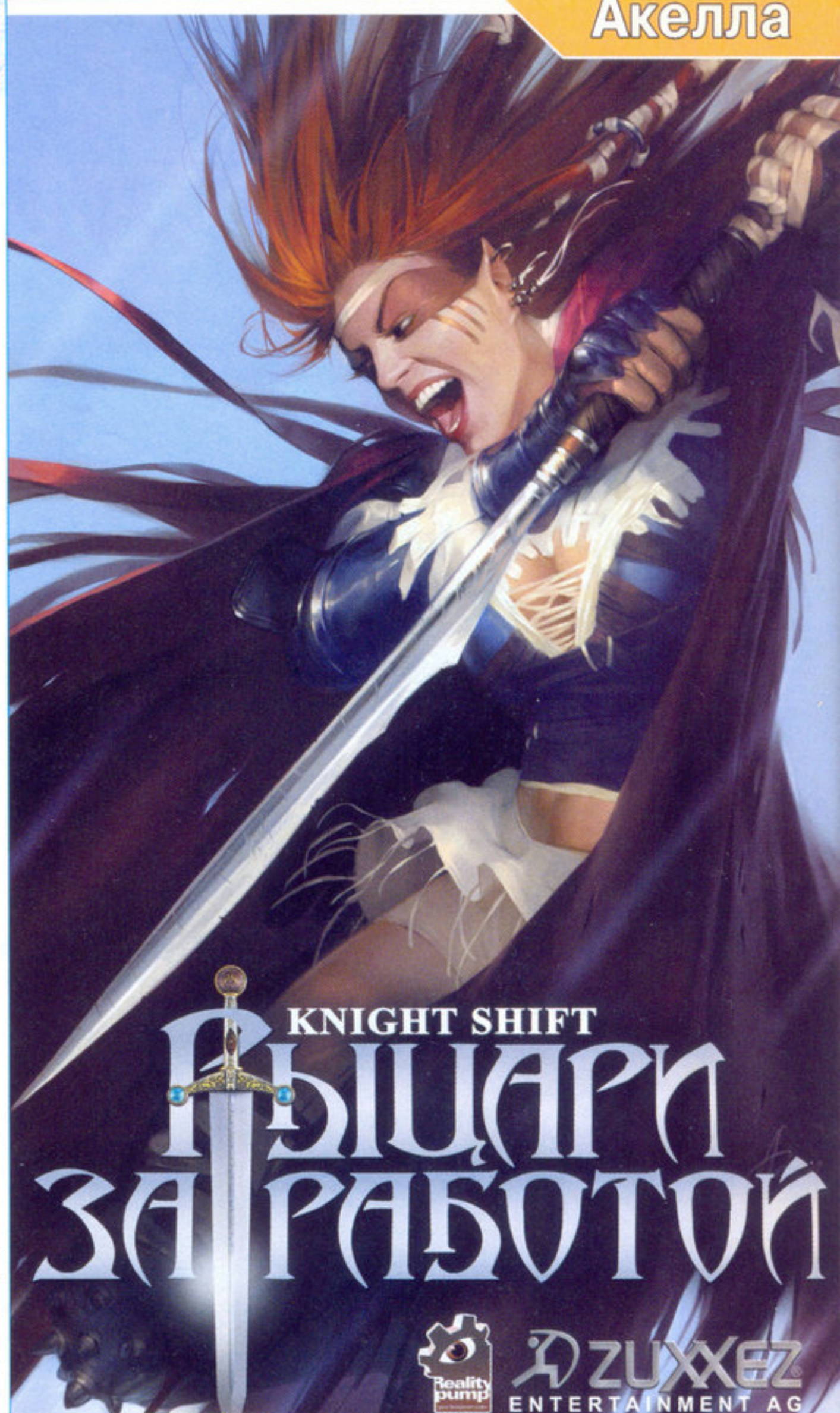
На место главы команды разработчиков Blizzard North был назначен Рик Сейс — бывший ведущий программист, пришедший в Blizzard North (тогда еще Condor) в далеком 1994 году. Именно Рик у нас обязан безотказной работой Diablo на протяжении стольких лет. Что же касается будущего компании, то, по словам главы Blizzard Entertainment Майка Морхайма, матерая команда во главе с новым руководителем сконцентрирует все свои усилия на некоем новом проекте, информация о котором появится позднее.

Покупаем технологии

Ubi Soft приобрела у Softimage набор программного обеспечения SOFT-IMAGE XSI для создания высококачественной анимации и "фильмоподобной" кинематики в своих будущих проектах, например в грядущем Prince of Persia: The Sands of Time. Сразу после покупки новенького ПО Ubi Soft создала отдельное под-



разделение программистов, которые и займутся "максимальным приближением игр к реальности". Что ж, пожелаем им удачи и с нетерпением будем ждать новых приключений Принца.



pc cdrom

Необычная real-time стратегия с элементами RPG, в которой оживают величественные легенды Древних Славян! Обогащенные большой долей юмора и фантастичности, они повествуют о благородном и отважном рыцаре, который вернулся из другого измерения, чтобы спасти сказочный мир от великанов, ведьм и драконов. Он — один, и он — единственная надежда на победу Добра над Злом!



ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG



- Новый проект от создателей Earth 2140 и Earth 2150!
- Уникальный движок Earth III
- Более 20 миссий в трех головокружительных кампаниях
- Свыше 20 уникальных персонажей, каждый с ему одному свойственными магическими и рукопашными умениями

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Zuxxez Entertainment AG", © 2003 "Reality Pump"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



РОССИЯ



Kreed где-то рядом

Дата выхода российского убер-экшена нового поколения **Kreed** неумолимо приближает-



ся с каждым днем. Мы уже неоднократно писали об этом проекте и, благодаря стараниям компаний «Руссобит-М», Defender и A4tech, получили уникальную возможность испытать в деле мультиплеерную часть игры. Восьмого августа в московском клубе PvP состоялся закрытый турнир по Kreed среди журналистов, где представители многочисленных бумажных и электронных изданий на протяжении нескольких часов виртуально уничтожали друг друга из ракетниц, пулеметов и прочих жутчайших гаубиц. По итогам турнира представитель «Игромании» занял почетное четвертое место, что вполне неплохо, если учитывать тот факт, что Kreed большинство собравшихся (и он в том числе) видели впервые в жизни.

Что же касается общих впечатлений, то можно смело констатировать — если разработчики несколько «подретушируют» сам движок, доработают сетевой код и сбалансируют оружие, то у Kreed есть все шансы стать «русским народным Quake» и надолго поселиться на компьютерах в разнообразных компьютерных клубах.

Бумер, не горюй

Фирма 1С и российская компания Gaijin Entertainment анонсировали новый проект под названием «Бумер». Игра является гибридом экшена с видом от первого лица и головокружительных автомобильных гонок. Примечательно, что проект создается по мотивам нового одноименного фильма студии СТВ, известной по целому



Бумер

ряду популярных и даже культовых фильмов — от «Особенностей национальной рыбалки» и «Мама, не горюй» до «Брата», «Брата-2» и «Войны». Премьера фильма состоялась в августе этого года, а игра выйдет несколько позже — в октябре.

Сюжет «Бумера» по-детективному закручен и обещает немало душещипательных моментов. Цепочка роковых событий поставила четырех друзей вне закона, и они вынуждены бежать из города. На протяжении всей игры им предстоит уходить от преследования агрессивно настроенных мафиози, скрываться от блюстителей правопорядка, участвовать в ожесточенных перестрелках и бороться за свою жизнь. Они прекрасно понимают, что пути назад уже нет, и черный «бумер» — их последняя надежда на выживание.

Стоит отметить целый ряд новомодных технических наворотов, которые будут присутствовать в игре. Тут вам и реалистичная физическая модель поведения автомобиля, и симуляция физики тканей, и синхронизированная с речью мимика лица, и отличная графика с модными эффектами вроде объемного тумана. Ну и конечно же, не стоит забывать про музыку, благо саундтрек для игры создается не кем-нибудь, а широко известной группой «Ленинград».

Игровая троица

«Акелла» продолжает открывать дорогу на российский рынок интересным зарубежным продуктам. Вот и на этот раз компания планирует порадовать нас сразу тремя качественными играми.

«Акелла» подписала сразу два контракта с компанией Ascaron — небезызвестным разработчиком Patrician II и III, а также игры Port Royale. Согласно первому контракту, «Акелла» получает права на издание на территории Рос-



Тортуга

сии, СНГ и стран Балтии уникальной фэнтезийной ролевой приключенческой игры «Князь Тьмы» (оригинальное название — Sacred). По сюжету, два темных князя несут Тьму прямо по направлению к некоему мирному королевству. Согласно легенде, источник темных сил — некая Темная Башня. Кто сможет разрушить эту башню и покончить со злом?.. Ответ вам предстоит узнать в первом квартале 2004 года. В игре вас ждут более тридцати основных и двух сотен «необязательных» миссий, шесть уникальных персонажей с различными стилями борьбы и специальными умениями, возможность сражаться, сидя верхом на лошади, ну и, конечно же, поддержка сетевой игры.

Второй контракт, подписанный с Ascaron, позволит игрокам уже в четвертом квартале этого года окунуться в мир морской торговли, пиратства и приключений. Какой бы путь вы ни выбрали, главный залог успеха в игре «Торту-

Даты выхода игр

Август

Lionheart: Legacy of the Crusader	12
POSTAL — Classic and Uncut	15
Savage	15
Psychotoxic: The 4th Horseman	16
Spellforce: The Order of Dawn	16
Extreme Pool	17
Madden NFL 2004	18
Priest	21
KnightShift	22
SimCity 4: Rush Hour	23
Tron 2.0	26
Rebels: Prison Escape	28

Сентябрь

One Must Fall: Battlegrounds	05
Captain Scarlet: Retaliation	06
Wildlife Park	06
Rugby 2004	15
NASCAR Thunder 2004	16
NHL 2004	16
Commandos 3: Destination Berlin	17
Deus Ex 2: Invisible War	17
Halo: Combat Evolved	17
Excalibur	20
Massive Assault	21
Freedom Fighters	22
Mace Griffin: Bounty Hunter	22
Beyond Good & Evil	24
Warrior Kings: Battles	27
Karma: Immortality	30

Октябрь

Age of Mythology: The Titans	02
XIII	10
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	12
Sinbad: Legend of the Seven Seas	13
FIFA 2004	14
Tiger Woods PGA Tour 2004	14
NBA Live 2004	15
MVP Baseball 2004	16
Secret Weapons Over Normandy	16
BF 1942: Secret Weapons of WWII	17
Dragon Empires	18
DF — Black Hawk Down: Team Sabre	22
Syberia II	28
The Sims Makin' Magic	29

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

га» — наличие большого количества денег. А уж как вы их добудете — ваше дело. Можете грабить и убивать, можете служить Его Величеству, а можете спекулировать диковинными товарами. Разработчики готовят для своего проекта шестнадцать различных сценариев (четыре нации и четыре временных периода), двенадцать типов судов, пять уровней сложности и отличную графику.

Кроме того, «Акелла» продолжает свое сотрудничество со студией InterActive Vision. В подтверждение этому был подписан очередной контракт — на этот раз на издание авиасимулятора Jetfighter 5: Homeland Protector. Согласно сюжету, у одного военного генерала поехала крыша, он захватил азиатское сверхсекретное оружие и теперь грозит разнести в пух и прах всю Америку. По давней тради-

ции, предотвратить исчезновение страны с карты Земли сможете лишь вы. Вас ждут три типа реактивных самолетов, реалистичная физика, достойная графика, а также захватывающие сетевые баталии. На российском рынке игра появится в четвертом квартале этого года.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Грецию предупредили

В "Новостном меридиане" уже неоднократно появлялись заметки касательно безобразия, творившегося в Греции на почве электронных развлечений. Напомним, что еще в прошлом году правительство Греции приняло закон, фактически запрещающий "использование компьютерных игр в публичных местах" на всей территории страны. Чуть позже ситуация прояснилась — запрет накладывался лишь на те игры, которые связаны с игровым бизнесом. Однако подобное решение также было весьма сомнительным, тем более что к тому моменту в Греции уже закрыли несколько интернет-кафе, а на трех человек завели уголовные дела. Чуть позже дела были закрыты, ибо верховный суд признал закон неконституционным. Тем не менее Европейская Комиссия серьезно обеспокоена положением дел в Греции. Даже несмотря на нынешнее фактическое бездействие закона, он представляет угрозу для развития электронного бизнеса. В связи с этим — Европейская Комиссия продолжает переговоры с греческим правительством относительно либо полной отмены закона, либо внесения определенных "разумных" поправок. Ибо при нынешней трактовке закона можно угодить за решетку, попросту играя на домашнем компьютере...



id негодует

Компании id Software и Activision достаточно жестко высказались по поводу распространения по интернету нескольких концепт-артов Quake 4, непонятно каким образом оказавшихся в Сети. Официальные лица компании предупредили, что не будут сотрудничать с сайтами или журналами, которые посмеют опубликовать эти картинки. Более того, правообладатели полны решимости подать в суд на нарушителей авторского права. Тем не менее, ни id, ни Activision пока не знают источника утечки. Напомним, что похожая ситуация уже была с альфа-версией Doom 3, однако тогда источник был-таки найден — им оказалась компания ATI, после чего отношения между id и ATI сильно охладели.

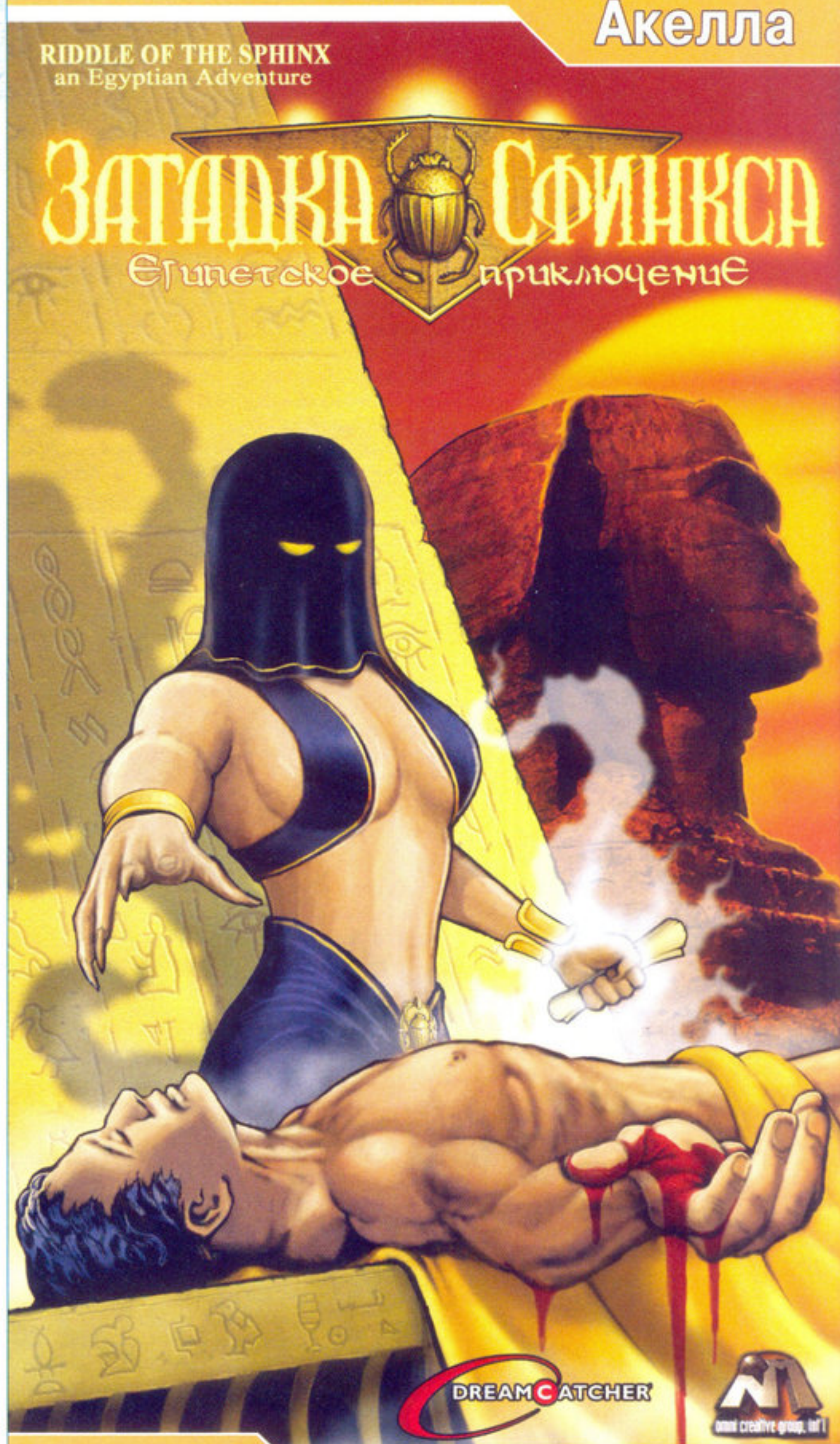
Посудимся?

Нелепые судебные процессы в Америке — вещь стандартная. Ну а отстаивать свои права — так это и вовсе святое. Наверное, именно этими аргументами руководствовался бывший профессиональный рестлер по кличке Maxx Payne, когда подавал в суд десятиmillionный иск против Rockstar Games, 3D Realms, Gathering of Developers и Remedy Entertainment. Боец на пенсии обвиняет компании в том, что они незаконно использовали его имя для персонажа хитовой игры Max Payne. Нормальному человеку остается непонятным, на что надеется Дэррил Питерсон (а именно так зовут рестлера в реальной жизни), выступавший также под кличками Maximum Payne, Max Pain и Lucifer Payne. Представители Take 2 никак не комментируют сложившуюся ситуацию, но если Дэррил каким-то чудом выиграет дело, то стоит ожидать волну судебных исков от многочисленных Дюков Ньюкемов, Сэмов Фишеров и других однофамильцев известных игрогероев...

ДУШЕВНЫЕ МЫСЛИ

В связи с недавней отставкой Билла Роупера из компании Blizzard North журналисты всего мира буквально обрушились на него с вопросами о дальнейших планах новой компании, которую основал Роупер совместно с другими "отщепенцами". В некоторых интервью проскальзывают очень интересные откровения. Например, оказывается, лучшие идеи и фишки для Diablo II приходили в голову Дэвиду Бревiku во время... принятия душа! Именно в душе Бревик придумал эпохальную систему распределения скиллов (так называемые skill trees). В компании любили подшучивать, что нужно подарить Дэвиду водонепроницаемый диктофон, дабы "душевой креатив" не пропадал даром...

Что же касается основания новой компании, то тут все по-прежнему туманно. Никакой конкретики — лишь упоминание о том, что ребята постоянно собираются у Бревика дома и устраивают закрытые обсуждения различных идей и проектов. Ну и, конечно же, Роупер не перестает восхищаться Diablo и говорит, что будет играть в эту игру вечно (особенно после выхода столь долгожданного патча версии 1.10). ■



pc cdrom

Долгие годы ушли у археолога Джилла Джокферса на поиски древнего манускрипта. Пытаясь разгадать его тайну, Джилл навлек на себя страшное проклятие. В спешке он посылает за вами, своим лучшим другом. Но вы прибыли в Египет слишком поздно: сэр Джилл погиб, а от свитка остались только обрывки... Исследуйте гробницы и лабиринты, обойдите циничных соперников-археологов и раскройте Загадку Сфинкса!



Система "QTVR", обеспечивающая панорамный обзор в 360 градусов!



Более 15 квадратных километров игрового пространства, отрендеренного в фотореалистичном качестве.



Максимальная детализация: пирамида Хеопса была смоделирована буквально камень за камнем.



Мистический саундтрек, мелодии которого погружают вас в атмосферу Древнего Египта.

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "DreamCatcher", © 2003 "Omni Creative Group"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на сентябрьских компакт-дисках "Игромании". На самих компакт-дисках содержатся детальные развернутые описания, инструкции по установке и скриншоты.

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйвера", "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор" и "ИнфоБлок".

Что касается "Руководств и прохождений" — мы решили немного сдвинуть их публикацию по отношению к "Лучшим Компьютерным Играм". Теперь материалы из ЛКИ будут появляться на игроманских компакт-дисках спустя два месяца после выхода ЛКИ в продажу. Но чтобы переход был как можно более плавным, на этом компакт-диске мы оставляем три руководства из свежего ЛКИ — а три других будут выложены уже на компакт к "Игромании" №10.

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Игровая зона", состоящая из основной части, а также разделов "Темы компакта", "DeathZone", "Игровой десктоп" и "Веселости", и "КОдекс".

Предупреждаем, что некоторые "Демо-версии" и "Темы компакта" могут меняться местами. То есть, к примеру, какая-нибудь демка вполне может оказаться в "Темах", а какая-нибудь тема — в разделе "Демо-версий". Нужно это исключительно для того, чтобы сбалансировать содержимое компакт-дисков по объему.

Компакты базируются на уникальном движке, обладают меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки.

Напоминаем: в разделе "Софтверный набор"/"Игроманский стандарт" у нас серьезное дополнение — база данных по нашим компактам под названием GlobalMania.

Также напоминаем, что мы создали специальный ящик CDMANIA@IGROMANIA.RU для всех, кто хочет нам что-либо написать по поводу дальнейшего развития и улучшения компакт-дисков. Особенно будем рады советам о том, что вы хотели бы видеть в "Игровой зоне".

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается единственный в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя месяц-полтора после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров) публикуются на CD "Игромании", а также на сайте www.igromania.ru.

На этом игроманском компакт-диске мы предлагаем вашему вниманию руководства и прохождения, опубликованные на страницах августовского номера "Лучших компьютерных игр" (который с Neverwinter Nights на обложке). Вас ожидают:

1. Enter the Matrix. Руководство + прохождение.
2. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide. Руководство + прохождение.
3. World War II: Frontline Command. Руководство + прохождение.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманском компакт-диске в частично урезанных версиях. А именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На компакт-дисках "Игромании" к ДЕСЯТОМУ и ОДИНАДЦАТОМУ номерам ждите материалы, которые будут предоставлены сентябрьским номером журнала "Лучшие компьютерные игры" (на его обложке, которую вы видите рядом, World of Warcraft):

1. Пираты Карибского моря. Руководство + прохождение.
2. История империй (Chariots of War).



Руководство.

3. Chaser. Руководство + прохождение.
4. Medieval: Total War — Viking Invasion. Руководство.
5. Star Trek: Elite Forces II. Руководство + прохождение.
6. Tomb Raider: The Angel of Darkness. Руководство + прохождение.
7. Warcraft III: The Frozen Throne. Руководство + прохождение.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" сентябрьского номера "Лучших компьютерных игр" вас ждут следующие экспертные материалы: "Diablo II: Lord of Destruction. Герои и злодей. Самые эффективные методы прокачки", "FIFA 2003. Удары и пасы", "Герои Меча и Магии IV". Воспитание героя, "Port Royale. Особенности колониальной торговли", "Grand Theft Auto: Vice City. Потому что мы пилоты".

Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1. В журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах). 2. На компакт-диске "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ". 3. На сайте WWW.IGROMANIA.RU спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без письменного разрешения.

КОДЕКС НА CD

С февраля 2002 года на компакт-диске находится гигантская база кодов, ныне насчитывающая в своих толщах БОЛЕЕ 800 ИГРОВЫХ НАИМЕ-

НОВАНИЙ, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от практически любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!

ИГРОВАЯ ЗОНА

Operation Flashpoint, "Веселости", "Игровой десктоп", тема компакта Invasion, а также участие в составлении "Зоны": СТЕПАН "ТОМБА" ЧЕЧУЛИН

Aliens vs. Predator 2, Delta Force: Black Hawk Down, Diablo 2, Freelancer, GTA: Vice City, GTA 3, MechWarrior IV, Morrowind, Neverwinter Nights, Unreal 2, все бонусы, а также тема компакта Children of the Night: АРТЕМ ВОЛИК

C&C: Generals, NFS: Hot Pursuit 2, Postal 2, Return to Castle Wolfenstein и Warcraft III: ДАНИИЛ ЛЕВИ

"Казачи", "Противостояние 4", "Ил-2 Штурмовик", Jedi Knight 2 и Serious Sam: АНДРЕЙ КАЛИНИН

Age of Empires 2, Heroes of Might and Magic 3, 5 & IV, Max Payne, а также тема компакта Fantasy Mod: АНТОН ТАРАН

Разбор вашего творчества, а также подборка по Mafia: АНТОН ГОЛИЦИН

Для читательских работ: gamezone@igromania.ru

Советы, что поместить в "Игровую зону": cdmania@igromania.ru

№1. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

1. Девять свежих и, на наш взгляд, самых интересных скинов. Особо хотелось бы отметить p51crispesamighty — потрясающая шкурка, автор постарался на славу.

2. Набор синглплеерных миссий Grazdanka — если есть желание научиться летать практически на всех самолетах, представленных в игре, то предложенный набор — именно то, что вам нужно!

№2. Казачи

1. Семь синглплеерных карт. 4 players — вы и компьютерный противник начинаете игру на разных островах. Задача — ликвидировать всех врагов на карте. Bigbridgenew — недурственный дизайн и отличный геймплей — вот основные достоинства данной карты. Swamp — масштабная карта. Чтобы победить, придется не только клепать юнитов, но и проявить изрядный полководческий талант. "Озеро" — проклятые турки осадили наш родной город и хотят сжечь его дотла. Отправьте всех врагов к праотцам! "Острова" — вы мэр огромного города,



Patrician

Rise of the Hanse

Расцвет Ганзы



STRATEGY ASCARON LINE

pc cdrom

Новая экономическая RTS на тему морской торговли создана для тех, кто не боится поставить на карту все! Ведь у вас есть цель: стать Главой Ганзейского Союза. И как вы этого добьетесь: станете ли дипломатом и займетесь обустройством города или контрабандистом и будите набивать сундуки деньгами - все равно. Это случай, когда цель оправдывает средство.



- Новый редактор карт и искусственный интеллект, который адаптируется в соответствии с опытом и возможностями игрока
- Расширенные торговые возможности
- Patrician Gold представляет собой одну из самых красивых и визуально притягательных игр этого жанра

www.akella.com

в котором начался голод. Задачи: накормить жителей, собрать армию и вынести врага с карты. "Полтава" — карта моделирует великую битву между Россией и Швецией. Возглавьте армию и сомните неприятеля. "Рыбное" — армия Наполеона захватила село Рыбное. Вам предстоит выбить наглых французов из этого поселения.

2. Утилита "Руководство пользователя" — полезна как начинающему игроку, так и хардкорному стратегу.

№3. Противостояние 4 (Sudden Strike 2)

1. Семь новых карт. "Берлин 1945" — кровопролитная война заканчивается, осталось нанести врагу сокрушительный удар в его же логове! "От обороны к атаке" — через десять минут противник окажется у ворот вашей базы; надобно успеть создать непробиваемую оборону. "Освобождение" — ваша дивизия попала в окружение. Прорвите заслон и очистите городок от немцев. Operation Rotermorgen — карта в стиле небезызвестной Commandos. Проведите секретную операцию по освобождению советского городка от нацистов. Opera — у вас возникли проблемы с провизией. Чтобы пополнить запасы, нужно захватить американскую перевалочную авиабазу. Praga — командование приказывает очистить Прагу от фашистов. Singapur — карта с посредственным дизайном, недостатки которого успешно искупаются отличным геймплеем. Заставьте британцев капитулировать!

2. Любопытнейшая модификация Fox Mulder's Realistic Mod for Sudden Strike 2 ver. 1.02. Добавляет в игру множество новых юнитов, о которых забыли разработчики. Плюс — исправляет баги в стрельбе уже существующих.

№4. Age of Empires II: The Conquerors

1. Замечательная кампания The Two Towers. Такой потрясающей компьютеризации "Властелина колец" вы еще не видели!

2. Целых семь самопальных RPG. Эпическая Hells Tears, кинематографичная Castaway, мрачная Silent Howl. А также Dark Happenings, которая заставит вас взглянуть по-другому на зло, плюс еще три не менее интересные RPG: The Sword of Archon, Fantasy Moon и A New Hero Rises in the Three Kingdoms. Пользуйтесь!

3. Tetris Massacre — весьма оригинальная игра, созданная на движке Age of Empires II. Правила просты: из углов площадки появляются солдаты, которые пытаются построиться в квадрат. Ваша задача — не дать им это сделать.

4. Пять синглплеерных карт, по закрученности сюжета способных потягаться с настоящими RPG: Archery, Blood Lines II, Forest Trek, Lords of Underworld, Terminator.

5. Самые интересные модификации в количестве трех штук. Flying Dragon, в которой вы легко сможете запустить в небо драконов, Barad-Dur Castle, где вам представится увлекательная возможность воздвигнуть знаменитую башню Барад-Дур, и Sea Monster, — запустите в озеро лохнесское чудовище!

6. Утилита AOK Mod Pack Studio версии 2.0, позволяющая не только устанавливать уже созданные модификации, но и создавать свои!

№5. Aliens vs. Predator 2

Игры вроде Aliens vs. Predator 2 бессмертны — в сердцах геймеров они живут вечно.

1. Модификация AvP2 Gold предлагает огромное количество изменений. Новые звуки, новые текстуры, новое оформление экрана для Хищника и десантника, огромный список изменений в игровом балансе. Изменения настолько существенны, что повторное прохождение игры становится не менее ярким, чем первое.

2. Если уж вы решили еще разок пройти Aliens vs. Predator 2, то без набора карт OOEdds Map Pack вам наверняка не обойтись. В набор входят 6 карт — 4 для однопользовательской игры и 2 для мультиплеера.

№6. Command & Conquer: Generals

1. Набор из 15-ти новейших карт от лучших картостроителей всего мира. Масштабные битвы и мелкие стычки, проходящие в самых разных климатических условиях.

2. Четыре модификации. Airforcemod добавляет множество новых воздушных юнитов, делая игру еще более "воздушной". Blackhawk добавляет два новых юнита США — Bradley Infantry Fighting Vehicle и UH-60 Blackhawk Helicopter, которые можно использовать не только в атаке, но и для перевозок юнитов. Tbsun Ranger заменяет шкурку пехотинца на знакомого GDI Light Trooper из Tiberian Sun. Ну и наконец — модификация USA Medic, делающая скин американского медика более симпатичным.

№7. Delta Force: Black Hawk Down

Как всегда: только лучшие карты для одного из лучших на сегодняшний день симуляторов спецназа плюс еще кое-что вкусное.

1. Девять новых карт для однопользовательской игры.

© 2003 "Akella"
© 2003 "Ascaron"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



5 Days Later — зверские бои на улицах города под ожесточенным огнем минометов и тяжелой артиллерии. **Caravan of Hope** — защита конвоя ООН с продовольствием для голодных селян. **Doomed** — безумное "мясо", жестокие перестрелки на улицах города. **Durant's Last Stand** — отличная карта, освещающая события, которые привели к кровавой бойне в Сомали. **Embassy Strike** — Counter-Strike на территории русского посольства. **Find the Hostages Get out of the City** — спецоперация по освобождению заложников и эвакуации их из захваченного противником города. **Hummve Killersz** — карта, превращающая Delta Force: Black Hawk Down в Humvee Assault. **Nova Truck Co** — красивая карта, основная цель которой — зачистка заводского комплекса от засевших там террористов. **Operation Clean Sweep** — еще одна операция по освобождению заложников. Наконец, **Silent Strike** — практически увенчавшаяся успехом попытка сделать из "Дельты" stealth-action.

2. Программы для создания собственных карт. С **5 Environment Tool**, позволяющая подбирать текстуры так, чтобы они гармонично сочетались друг с другом. **Mission Editor Bugfix** — "заплатка" для встроенного редактора карт. **BMS to MIS Converter** позволяет переводить карты из штатного формата BMS в формат MIS, который понимает редактор карт.

№8. Diablo II: Lord of Destruction

Продолжаем радовать вас модификациями для неподвластного времени детища Blizzard.

1. Модификация **Ancestral Recall** направлена на усложнение игры — монстры становятся значительно сильнее, особенно на уровне сложности Hell. С другой стороны, модификация изменяет многие скиллы, позволяя персонажам более эффективно бороться с разгулявшейся нечистью. Итог: игра становится более сложной, а геймплей — более насыщенным.

2. Модификация **Descendents of the Dragon**. Идеальное развлечение для обладателей прокачанных персонажей — тех, которыми хотя бы раз прошли игру на уровне сложности Hell. В этот момент игра теряет изрядную долю привлекательности — все монстры убиты, все дьяблы повержены. Этот мод позволяет вдохнуть в игру новую жизнь. Множество доселе невиданных монстров и новые карты делают игру более разнообразной.

№9. The Elder Scrolls III: Morrowind

Как всегда, мы выкладываем самые удачные плагины для одной из лучших на сегодняшний день RPG.

1. В раздел "Дополнения и улучшения" на этот раз попали:

Advanced Guards — стражники становятся значительно сильнее. **Ak-47** — всемирно известный "калаш" добрался до Morrowind. **Necromancer Amulet** — изменение внешнего вида амулета Верховного мага. **Horsemod** — первая и пока единственная лошадь в Morrowind. **Multiple Teleport Marking** — возможность ставить несколько mark'ов. **Star Wars Jedi Academy** — нашествие джедаев на остров Вварденфел.

2. Несколько новых домов для главного героя. **Bloodmoon House** — первый домик, созданный для аддона Bloodmoon. **Callenwald** — огромная цитадель недалеко от Балморы. **Island Estate** — грандиозный замок на отдельном острове. **Real Estate** — коллекция из пяти домов, расположенных в разных частях острова.

3. На закуску несколько квестов. В **Attack on**

Ynysman вам предстоят сражения огромных армий, мирные развлечения ждут в **Fishing Academy**, и полеты во сне и наяву — в **Flying Carpet**.

№10. Freelancer

До сих пор мы совершенно незаслуженно обходили вниманием детище Криса Робертса. Настала пора исправиться и предложить вашему вниманию целую пачку модов к этой игре.

1. **Freelancer Mod Manager**, с помощью которой вы сможете устанавливать практически все моды к Freelancer. Программа имеет понятный интерфейс и большое количество функций. Благодаря ей установка модов превращается в дело пяти секунд.

2. Набор исправлений **FL SP patch** позволяет избавиться от целого ряда досадных глюков и недоразумений.

3. Модификация **Destructible Universe** позволяет уничтожить практически все объекты в игре. Жаль только, что при повторном заходе в систему все вернется к изначальному состоянию. **Fast Load** позволяет загружать игру без демонстрации трех заставочных роликов — быст-

ро и удобно. **Hostile Universe** вносит целый ряд изменений в "правила игры", а также добавляет 16 новых моделей кораблей, включая Starfury из сериала Babylon 5. **Leon's Mod** меняет некоторые параметры игры, а также одевает главного героя в стильный прикид — плащ и черные очки. **Open Gate** открывает все точки перехода с самого начала игры, летай — не хочу. **Open SP** убирает из одиночной игры сюжетную линию, превращая геймплей в свободный полет.

№11. Grand Theft Auto 3

Несмотря на выход орденоносного Vice City, интерес к GTA 3 не ослабевает. Вашему вниманию предлагаются наиболее интересные модификации для этой игры.

Dodo Handling делает самолетик Dodo значительно более управляемым, чем раньше. **Don Stairs** добавляет в игру лестницу, по которой можно забраться на крышу небоскреба Дональда Лава. **Exit a Vehicle While Driving** позволяет выпрыгивать из машины на полном ходу — очень актуально, если ваша машина загорелась. **Extreme Save** — чрезвычайно полезный

ТЕМА КОМПАКТА №1 Half-Life: Invasion

Нам вновь представляется счастливая возможность сделать темой компакта модификацию для Half-Life. И повод для этого более чем веский — в свет вышла модификация под названием **Invasion**.

В ней вновь обыгрывается тема "а что было после?" — то есть как могли бы развиваться события после того, как заканчивается Half-Life. В представлении разработчиков — выжившие ученые весьма вовремя подбросили Фримену эдакий телепортёр, с помощью которого Гордон переместился в еще одну лабораторию в шестидесяти километрах от комплекса Black Mesa. По идее, правительство не должно было знать об этом подземном убежище... Но не тут-то было! Не прошло и пяти минут, как в гости пожаловали наши старые знакомые — спецназовцы, горящие все той же пламенной страстью — перестрелять всех выживших ученых, и Гордона Фримена в первую очередь.

Модификация воистину впечатляет. Полностью перерисовано все оружие, а также добавлены новые стволы. Отличный сюжет держит в напряжении до самого конца игры. Мастерски срежиссированные игровые ролики выдержаны в лучших традициях Half-Life. Плюс к этому новые звуки оружия, новая музыка, множество новых локаций, в которых вам предстоит побывать. Честно скажу, эта модификация — одна из самых ярких из всех созданных для Half-Life, которые мне доводилось видеть. Играть в нее ничуть не менее интересно, чем в свое время в Half-Life. Пропустить сие чудо просто невозможно!



мод, позволяющий сохраняться в любой момент, не заезжая домой. Flyable Helicopter — самый настоящий вертолет для GTA 3. Gang War превращает Liberty City в гигантское поле боя, где одни бандитские группировки постоянно выясняют отношения с другими. GPS Color Radar изменяет радар, делая его цветным и значительно более информативным. Weapons Mod заменяет все стволы в игре на новые, со значительно более реалистичными текстурами. Learjet заменяет модель кукурузника Dodo на существенно более солидный реактивный самолет. Наконец, Palmen Mod можно смело назвать "приветом из Vice City". Он заменяет часть деревьев в городе на натуральные пальмы, привнося в строгий город немного южной экзотики.

№12. Grand Theft Auto: Vice City

Ажиотаж вокруг Vice City начинает разгораться. Новые машины и модификации пекутся как пирожки. Мы предлагаем вам лучшее.

1. Новые модели машин: очень качественно сделанный Batmobile, представители английских городских служб в виде машины Firetruck, автобуса Manchesto's Bus и полиции UK Police, личный лимузин с водителем Limo with Driver, новая модель вертолета Sky Cat и мопеда YAMAHA z450f.

2. Модификации в количестве пяти штук. Модификация British Airways наносит на самолеты эмблемы British Airways. Свобода перемещений по всему городу с самого начала игры ждет вас в Death to Roadblocks. Eternal Night предлагает вечную ночь, освещаемую только неоновыми огнями. Установив More Smoke, вы узрите более обильный дым при разгоне и торможении. И, наконец, Weapon Slot Mod даст возможность таскать с собой гранатомет, огнемет и пулемет одновременно.

Как всегда, выкладываем программы Mod Installer и Img Tool, необходимые для установки всех модификаций.

№13. Heroes of Might and Magic Heroes of Might and Magic 3.5

Активно сражаясь в четвертых "Героях", народ все-таки не забывает достаточно пожилых Heroes of Might and Magic 3.5. Лучшие образцы народного творчества в виде 15-ти сценариев на любой вкус мы вам и предлагаем. Устанавливайте и наслаждайтесь игрой.

Heroes of Might and Magic IV

1. Первым делом стоит взглянуть на последнюю версию знаменитой утилиты Славы Сальникова H4MapEnchanter, благодаря которой создание карты становится делом простым и приятным.

2. Пять лучших карт, тщательно отобранных и протестированных: красивая Clubbed to Death, гигантская Eagle Nest, забавная Otmoroz, сложная Paladins of Might and Magic и впечатляющая De Siege.

3. Не так давно на сайте MapHaven был завершен конкурс The Power of a Hero на лучшие карты RPG-типа. Три карты-победителя вы найдете на нашем компакт. Лучшая работа — Alexandra the Great, замечательная RPG, которая заставит вас надолго уйти из реального мира в мир Heroes of Might and Magic IV. Второе место — My Brother's Keep. Масштабная карта с закрученным сюжетом, играть на которой очень интересно. Третье место — Plan B — небольшая карта, изобилующая диалогами, полными истинно английского юмора. Вам будет весело.

4. Библиотека скриптов, из которой каждый картостроитель может почерпнуть что-нибудь полезное.

5. Ну и напоследок — финальная версия скриптового патча Славы Сальникова, добавляющая в редактор аж 141 новую скриптовую команду!

№14. Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Четыре карты. Duel at Geonosis — любопытнейшая дуэльная карта. Победа наступит после того, как вы ликвидируете всех темных джедаев, а помогать в этом деле вам будет сам Люк Скайуокер. Execotor 2 — имперцы посадили Кайла в тюрьму, надобно совершить побег и ликвидировать Дезанна, врага Кайла. Ladder — сразитесь с темными джедаями в недрах "Звезды Смерти". TGK Twim1 — атмосферная карта. Вы и еще несколько джедаев должны сразиться с приспешниками императора и, конечно, победить!

2. Две полезные программы. Botmaker — с помощью данной утилиты вы сможете создать своего бота или подкорректировать характеристики уже имеющегося. PakScape — незаменимая программа для тех, кто хочет создать собственную модификацию, карту или скин. Позволяет просмотреть файлы формата PAK/PK3/VOL.

3. Мод Imperial vs. Rebels меняет в синглплеере сторону с повстанцев на Империю. Теперь вы уже не Кайл Катарн, а ваши враги — не имперские штурмовики. Отныне вы — Дезанн, служитель темной стороны Силы и заклятый враг Кайла. Вас ждут новые враги, новое оружие и незабываемые впечатления. Кто сказал, что добро всегда побеждает?

4. Четыре скина. Ep 2 Skinpack — набор шкурок, посвященный второму эпизоду фильма "Звездные войны". Indiana — Индиана Джонс снова с нами! — шкурка, которая меняет облик Кайла на внешность Индианы Джонса. Ощущения просто потрясающие. Jedi Rodian — шкура инопланетянина.

Tortuga: Pirates of the New World

ПИРАТЫ НОВОГО СВЕТА



ACTION ASCARON LINE

pc cdrom

Кем вы хотите стать? Пиратом или корсаром на службе Его Величества? И там и там арифметика проста: разграбьте побольше судов и городов, заключите выгодные сделки и станьте невероятно богаты! Мир этой экономической RTS - мир расчетливых торговцев, дерзких пиратов и увлекательных морских путешествий. Главное, не превратиться из охотника в добычу.



- ✿ Ваша судьба - в ваших руках! Выбор миссий и их целей зависит только от вас...
- ✿ 5 уровней сложности, которые определяются выбором нации и временным периодом.
- ✿ Обширный, великолепно детализированный мир игры, включающий 60 городов.
- ✿ 12 различных типов судов: от Сторожевых до Военных.

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Ascaron"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

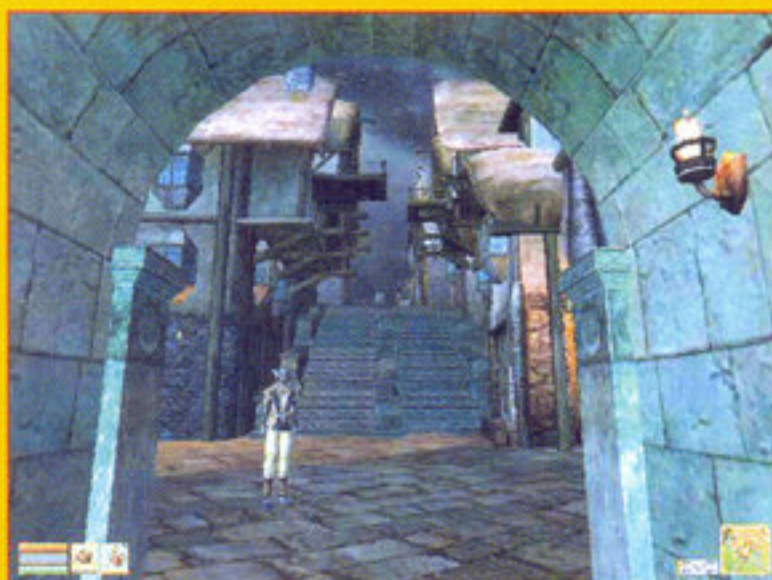


ТЕМА КОМПАКТА №2

The Elder Scrolls III: Children of the Night

Children of the Night — отличный пример того, как один человек может сделать плагин, по многим статьям превосходящий оба официальных аддона. Это огромный плагин для Morrowind, вполне подходящий на роль полноценного неофициального аддона. Мощнейшая сюжетная линия, огромное количество диалогов (автор говорит о 15 тысячах строчек текста), новые локации вроде острова Frostwind, множество новых NPC. Несмотря на то, что дракам здесь отведено их законное место, основной акцент сделан именно на общении с NPC — их реакция меняется в зависимости от ваших слов и действий. Большая часть компьютерных персонажей изначально настроена к вам нейтрально, и вы можете своими словами изменить их отношение как в хорошую, так и в плохую сторону.

Итак, Children of the Night — проект поистине фантастический. Пожалуй, квест в этом плагине уступает по размерам только основному квесту Morrowind. Вам предлагаются новые территории для исследования, новые монстры и новые загадки. В сумме все это дает мегапроект, ясно показывающий, что в большинстве случаев разработчикам не удается и половина того, что могут сделать с помощью предлагаемого им ограниченного инструментария преданные фанаты..



нетянина Rodian. Watto Model — помните Watto, хозяина маленького Анакина Скайуокера? Теперь он будет сражаться под вашим чутким руководством.

№15. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)

В этом месяце вас снова ждут приятные сюрпризы.

1. Автомобили Alfa Romeo Bimotore 1935, Flinstones Car, Jaguar SS-100, Lotus Seven, Porsche 911 и, наконец, наши отечественные "Волги" аж в трех модификациях.

2. Моды Green Tram, Telephone, UFO Hydrant и великолепный Mafia Sky Mod v.1.0, который должен установить всякий уважающий себя "мафиозник".

3. Конечно же, утилита Mafia DataXtractor v.1.1, без которой ничего из вышеперечисленного просто нельзя поставить.

№16. Max Payne

И снова мы спешим порадовать вас самыми

интересными уровнями, на которых неугомонный Макс устраивает очередную кровавую баню всем своим врагам.

1. Backstreets II — продолжение Backstreets (его мы выкладывали на предыдущем компактe). Макс по-прежнему устраивает разборки в трущобах. Backstreets II никого не оставит равнодушным! Детализация уровня достигла запредельной высоты. Обилие превосходно срежиссированных скриптовых сцен и, конечно, сумасшедшие перестрелки с противниками мощной рукой вышвырнут вас из киселя обыденности.

2. Mexican Spirit поможет выпустить пар, устроив кровавый дебош в баре с загадочным названием "Tarasco". Впрочем, смоделирован бар вполне симпатично. Геймплей, ясное дело, "мясной".

3. Blade Runner станет просто подарком всем любителям киберпанка. Масштабные ролики, отличный геймплей и великолепная музыка. Шедевральная работа, в которую настоятельно рекомендуется сыграть всем любителям фантастики, поклонникам фильма "Бегущий по лезвию бритвы", ну и, разумеется, простым геймерам.

№17. MechWarrior IV

Несмотря на то, что MechWarrior IV многие фанаты считают значительно менее удачным, чем третья часть, игра пользуется народной любовью.

1. Прежде всего, позвольте обратить ваше внимание на программу HUD Patch, с помощью которой можно заменять в игре практически любые текстуры. Ценная программа, необходимая для установки модификаций. К ней прилагаются альтернативные рисунки карт для MechWarrior Vengeance и обоих дополнений — Black Knight и Mercenaries. Новые рисунки значительно удобнее — четче прорисованы и снабжены координатной сеткой, облегчающей ориентирование и отдачу приказов в многопользовательской игре. С помощью этой программы вы также можете установить модификации Mech Textures, заменяющие текстуры Vulture, Mad Cat и Nova Cat на более качественные, а также New HUD, изменяющую внешний вид панели управления робота.

2. Кроме того, вашему вниманию предлагаются 10 официальных карт от Microsoft для MechWarrior IV: Vengeance и 4 отличные карты для MechWarrior: Mercenaries.

№18. Need for Speed: Hot Pursuit 2

Вновь на нашем компакте свежиспеченные модели автомобилей и измененные трассы.

1. На этот раз ваша коллекция знаменитых машин от ведущих производителей из разных стран мира пополнится семью новыми моделями. Стильной Corvette Fire, скоростной Ferrari 50 UT, симпатичной Honda CRX, потрясающей Lotus Elise type 49, оригинальной Mitsubishi EVO, солидной The Evolution и, наконец, захватывающей дух Porsche Sportec.

2. Измененные гоночные трассы на этот раз представлены двумя новыми треками. Dying Coastal Parklands делает трассу Coastal Parklands очень красивой и яркой, а Northern Calypso Coast заменяет аналогичный оригинальный трек, делая его намного более симпатичным.

№19. Neverwinter Nights

Благодаря выходу аддона Shadows of Undrentide мы получили возможность выкладывать новые модули, требующие последней версии игры. Принимайте!

1. Долгожданный Dreamcatcher 4 — отличное продолжение знаменитой серии. Предыдущие части этого сериала мы уже выкладывали на майском компактe за 2003 год.

2. The Graveron Seduction — один из лучших модулей к Neverwinter Nights. Захватывающая детективная история, в которой есть место и интригам, и предательству, и убийствам, и любви. Классика жанра, настоятельно рекомендуется всем поклонникам ролевых игр.

3. Модуль-пародия In the Company of Thieves: Grand Theft Otto. Интересный мир, искрометный юмор и блестяще написанные диалоги — необходимые составляющие хорошего пародийного модуля, и здесь это все присутствует в полном объеме.

№20. Operation Flashpoint

Не стихают битвы на просторах Operation Flashpoint. Снова и снова в бой идут отряды бойцов, в небе кружат вертолеты, воздух режут самолеты, а танки сходятся в смертельной схватке...

1. Вполне симпатичный домик с мебелью, в котором можно отлично укрыться от вражеско-

Вампирь

кровавая и жуткая
история



Idol



snowball.ru
технология творчества

Запуск "Аквариума"

На июньском компакт за 2003 год мы выкладывали кампанию "Аквариум" для Operation Flashpoint. Но по ряду причин на тот компакт не попали дополнения, необходимые для ее запуска. Приносим извинения и спешим исправиться. На этом компакте вас ждут и "Аквариум", и все необходимые файлы-дополнения — теперь вы без проблем сможете насладиться этой великолепной кампанией. Ждут, конечно, в "Игровой зоне", на территории Operation Flashpoint.

го обстрела. Мебель входит в комплект.

2. Модификация **Dune Buggy**, которая позволит вам погонять на настоящем пустынном багги. Ощущения весьма необычные.

3. Мощнейший оружейный пак **G8 Addons Pack**, установив который, вы получите в свое распоряжение огромный арсенал новых стволов. Впечатляет.

4. Отлично выполненная моделька российского вертолета **Ми-26**. Летать на таком одно удовольствие.

№21. Postal 2

Вновь мы спешим порадовать вас самыми угарными и улетными модификациями, дополнениями и картами для одной из самых популярных игр этого года.

1. Специально для маньяков, которые уже устали творить беспредел в старых локациях, предлагаем **8 новых карт**, которые не дадут заскучать самым неугомонным отморозкам.

2. Плюс к этому две злостных модификации, предназначенные для того, чтобы сделать жизнь мирных граждан еще более беспокойной. **Black Sniper** заменяет внешний вид снайперской винтовки на более симпатичный. И **Boobs**, которая преобразует мир Postal 2, делая его еще более неприличным.

3. Ну, и на закуску — комплект из трех новых заставок, которые призваны разнообразить ваше пребывание в мире Postal 2.

№22. Return to Castle Wolfenstein

В этот раз мы не стали выкладывать на диск большую карту для одиночной игры, решив заменить ее несколькими менее объемными, но не менее интересными штучками.

1. Первым делом вас ждет **Armageddon final** — отменная карта, предназначенная для сетевых баталий, которая наверняка найдет свое место в вашей коллекции карт.

2. Модификация **Awakened**, которая сделает любимый шутер гораздо более реалистичным. Оружие зазвучит по-новому, внешний вид стволов станет более похожим на их реальные прототипы. Всем ценителям Return to Castle Wolfenstein ставить обязательно. Ваша радость была бы неполной, не выложи мы еще и две отличнейших модификации — **100pack** и **Axis Snow Venom**, которые заменяют стандартные шкурки персонажей на более реалистичные. Играть становится гораздо интереснее.

3. Ну и наконец — новая версия программы **WolfLauncher v.05**, которая поможет вам при игре по сети.

№23. Serious Sam: The First Encounter (Крутой Сэм)

1. Четыре карты. **Marsh Wastes** — небольшая карта для любителей острых ощущений. Рашерам вход строго воспрещен: никакого

"мяса". Карта берет за жабры тем, что держит в постоянном страхе. Пройти ее, не испытав ужаса, невозможно. Рекомендуется всем, кто любит проводить вечера за просмотром очередного фильма ужасов. **Return of the Gnaar** — "мясная" карта с простеньким дизайном и бешеным драйвом. **Framework** — масштабная карта, представляющая собой город будущего, в котором царит полный хаос. Вам в роли Сэма предстоит навести порядок и показать всем монстрам, кто тут начальник. **Tempest** — Сэм попал в компьютерную программу-тренажер, так давайте же тренироваться!

2. Программа **Serious Scriptor** создана специально для обладателей слабых машин. С помощью данной утилиты вы сможете настроить любимую игру так, чтобы она не тормозила.

№24. Unreal II: The Awakening

1. Модификация **Mod Menu** позволяет запускать ботматч на любой карте из однопользовательской кампании. Убитые монстры куда не исчезают, что придает игре определен-

ный шарм. Кроме того, с помощью этой модификации вы можете запускать какие угодно любительские карты. Весьма удобно.

2. Модификация **King of the Hill** также позволяет играть в ботматч на специально созданной для этого карте — маленькой арене, состоящей всего из двух комнат.

3. **Alien Shadows** — это набор из трех карт, связанных одной сюжетной линией, обещающих захватывающую и напряженную игру. Можно смело сказать, что Alien Shadows по всем статьям превосходит оригинальную кампанию Unreal 2.

4. Модификация **Weaponlord** добавляет в игру три новых вида оружия, являющиеся, по сути, усиленными версиями старых.

№25. Warcraft III

Наконец-то полки российских магазинов стали заполняться фирменными DVD-боксами с долгожданным дополнением к Warcraft III — **The Frozen Throne**. Как только вышло дополнение, фанаты моментально изучили преимущества нового редактора карт и уже сейчас го-

ТЕМА КОМПАКТА №3 Age of Empires II: Fantasy Mod

Все мы давно мечтали бросить, наконец, опостылевших паладинов вкупе с Жанной д'Арк и окунуться в мир магии. Но на глобальный проект никто не решался. И вот — час пробил...

Авторы **Fantasy Mod** перекроили "зоопарк" игры в фэнтезийном духе. Отныне на поле боя правят маги и драконы, вместо инфантильных тевтонских рыцарей тон битве задают грозные Титаны, а под ногами шныряют крошечные волосатые хоббиты. Здания также подверглись переработке. Теперь в редакторе можно запросто отгрохать самый настоящий город, "как в Baldur's Gate". Или, скажем, возвести на высоком холме Стоунхедж, окружить его языками пламени, вырывающимися из земли, и вдобавок пустить вокруг холма реку лавы.

Вариантов очень много. Эта замечательнейшая модификация полностью преобразует привычный средневековый мир. Отгрохать свою версию "Властелина колец" или какой-нибудь аналог D&D с установленным **Fantasy Mod**ом становится легче, чем два байта переслать. Устанавливайте — и создавайте свой фэнтезийный мир!





MASSIVE ASSAULT

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru.
Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru
Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
Massive Assault © 2002 - 2003 Wargaming.net Inc.



товы предложить нам свои первые творения. На этот раз мы решили совместить в одной подборке файлы для Reign of Chaos и The Frozen Throne.

На диске вы найдете коллекцию карт, которая состоит из 11-ти новых карт для обеих версий любимой стратегии. Особое внимание уделите дополнительным картам для TFT — новый редактор позволяет создавать настоящие шедевры. Наряду с картами вы найдете 4 новых кампании. Мы настоятельно рекомендуем уделить особое внимание кампании Spiderqueen для TFT, масштаб и закрученность сюжета поражают воображение. И, наконец, на диске вас ждет очень полезная и простая в обращении программа для анализа реплеев — W3Gmaster.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1: Command & Conquer: Generals

Небольшой мод для Command & Conquer: Generals, вносящий некоторые изменения в игровой баланс. Кроме того, он позволяет приближать и удалять камеру несколько больше, чем предусматривали разработчики.

Бонус №2: Age of Wonders 2

Первый и единственный официальный сценарий от создателей игры.

Бонус №3: Fallout 2

Неофициальный патч к Fallout 2, исправляющий множество мелких глюков игры.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

"Вот и лето прошло, \Словно и не бывало. \На пригреве — тепло, \Только этого мало!" Все-таки Арсений Тарковский — отменный поэт. Лето действительно кануло в Лету (неплохой каламбур получился!), и хочется надеяться, что поток ваших работ, неожиданно поредевший во время летних каникул, снова достигнет номинальных (а для меня критических) величин.

Напомним, чем это мы тут занимаемся. Вы — творите все, что вам угодно (карты, скины, модели, обои, игры, программы и прочие игровые и околоигровые дополнения), и присылаете это к нам в почтовый ящик GAMEZONE@IGROMANIA.RU; мы — отсматриваем с лупой ваши творения и лучшие из них публикуем на одном из наших двух компакт-дисков. Все просто, не так ли? Правда, для того, чтобы ваша работа была опубликована, вам необходимо выполнить несколько условий:

1. Все файлы, которые вы намереваетесь нам отослать, должны быть упакованы в один архив (желательно RAR, он публикуется на каждом компакт-диске);
2. Внутри этого архива, помимо работы, должны присутствовать пара-тройка скриншотов, и не абы каких, а наглядно показывающих, что вы нам прислали. (В большинстве игр скриншоты очень просто снимаются программой HyperSnap-DX, которую вы можете скачать с сайта www.hyperionics.ru);
3. Помимо всего вышеперечисленного, в архиве также должен находиться текстовый файл с указанием вашего имени или ника, ваших же координат, подробного описания вашей работы и процедуры установки. В дополнение в этом же файле вы можете указать все, что посчитаете нужным.

Без выполнения этих условий работы имеют

самый минимальный шанс увидеть свет. Также мы не публикуем в этой рубрике работы, которые некоторые "особо умные" выкачивают из интернета и выдают за свои.

Для того чтобы дать вам дополнительный стимул повышать качество своих творений, мы ввели простую систему оценок, которая разъясняется на компакт-диске.

Подробно познакомиться с работами, опубликованными в этом месяце, вы сможете, загрузив непосредственно второй компакт-диск и перейдя в раздел "Игровая зона III/Работы читателей "Игромании", а чуть ниже мы приводим краткий перечень того, что вас ожидает в этом месяце.

Игровые дополнения Counter-Strike

1. Три карты, три карты, три карты... "Универсам", CS_Damage и Killal Pinball, созданные соответственно zolton'ом, AD_min'ом и MAJAHED'ом.

GTA 3/GTA: Vice City

1. Модификации для Vice City. Paper Mod от Сергея Рожкова и Neon Mod от Виталия Носова.
2. Семь скинов для Vice City. Авторы: D. BETER и Юрий Старцев.

3. Модификация Bananas Mod, сделанная C@SPeR Freddy, и пять скинов от Дмитрия Каравеева aka Scofe для оригинальной игры.

Starcraft: Brood War

1. Целая кампания Restoration из 14 миссий за терранов и 4 за протоссов плюс модификация. И все это в одном флаконе, наполнил который Gogi aka McGregor OgLoDat.

The Elder Scrolls III: Morrowind/Tribunal

1. Три плагины: "Легкий доспех Убийцы Драконов", "Силт-Страйдеры" и Balmora Add. Ваятели плагинов — porbox и Андрей Соловей.

Warcraft III: Reign of Chaos

1. Целых четыре карты. В основном — "мясные". The War Gunners/"Искатели" от Романа Ермакова aka I...DominioN...I, Green Valleys от Артема Смирнова aka Lexx, "Яма" от Сергея Иванникова aka Wostok и Defence Of Castle от Алексея Петрова aka DoCeNt.

Игры Killer MANIA

1. Простенькая флэш-игрушка для расслабона, отсылающая нас в те времена, когда о втором "пентюхе" все только мечтали, о 3D-ускорителях только слышали, а резались без просыху в GAG. Автор: Дима Шелковский aka SlaDeR.

Обои для рабочего стола

Целая куча самых разнообразных обоев на все вкусы. Обои рисовали, компилировали, состыковывали и совершали прочие, не вызывающие аппетита, операции в самых разнообразных графических редакторах: MinZdrav, Рамалданов Роман aka Shaddow и Олег Павлов aka D'Kor.

Скины для WinAMP

Пять скинов для популярного медиаплеера второй (к сожалению!) серии. Скины очень хорошо сделаны, так что, если вы пользуетесь старой версией WinAMP'а, — обязательно поставьте. Автор: [mustdie]B@RT.

До следующего номера. Удачи!

ВЕСЕЛОСТИ Air Xonix

Ремейк давней известной аркады Xonix. Как и раньше, летаем над полем и создаем стенки, чтобы огородить шарики, попутно не забывая собирать бонусы и следить за временем, которое кончается.

Amanagi

Незамысловатая аркада, в которой нам

предстоит управлять космическим истребителем. Вас ждут тучи разнообразных врагов, куча оружия, и все это в виде "сбоку".

Arcade Balls

Очередная инкарнация знаменитых Lines, цель проста — выстраивать из трех и более одинаковых шариков линию. В комплекте трехмерная графика, отличная музыка, и как следствие — море хорошего настроения.

Atomic Cannon

В этой ураганной игрушке вам предстоит управлять танчиком, на вооружении у которого нехилое количество разного оружия. Цель — при помощи этого ядерного арсенала "упаковать" вражеский танк, в свою очередь желающий избавиться от вас. Законы баллистики работают точно, что радует.

BaffOtron

Эта игрушка — замечательное средство релаксации после тяжелого рабочего дня. Цель проста: набить всеми доступными способами рожу... эхм... да кому угодно. Процесс "набития" сделан превосходно и способен поднять самое отвратительное настроение.

Bin Laden

Угарно смешной флэш-мультимедийный повествователь о том, к какому печальному концу может привести неразумное американское бомбометание.

CyberUf2 Ultimate Force

Пожалуй, одна из самых впечатляющих флэш-игр, которые мне когда-либо доводилось видеть. Графика и звук — на очень высоком уровне. Да и геймплей увлекательный. Всем смотреть.

Diplomacy

Смешной флэш-мультимедийный повествователь о тонкостях американской дипломатии.

Doom Parodie

Отличная переделка легендарного Doom, в которой вам предстоит принять непосредственное участие. Вас ждут отличная графика и знакомые пейзажи.

Haloween

Забавный мультимедийный повествователь о тяжелой судьбе всяких разных монстров, привидений и прочей нечисти. Только после просмотра таких мультимедийных понимаешь, насколько тяжело все-таки беднякам приходится.

Chompter

Вариация на тему бессмертного Пакмана. Как и в старые добрые времена, катаемся себе по полям, кушаем белые таблетки и избегаем встречи с назойливыми врагами. Ярко, весело, потрясающе увлекательно.

Teletubbies

Одна из моих любимых флэш-игр, задача в которой — замочить как можно больше телепузиков. Отстрел этих маленьких сволочей можно осуществлять из снайперской винтовки и пистолета, а нарезку на порционные куски — бензопилой.

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

Предлагаем вашему вниманию подборку из самых лучших — разумеется, на наш взгляд, — обоев, которые только есть в этом подлунном мире. На сей раз вы сможете украсить свой рабочий стол замечательными картинками на тему таких игр, как CS: Condition Zero, Diablo 2, Ghost Recon, Midnight Club 2 и еще несколькими не менее достойными графическими работами. Плюс к тому — вас ждут скины для WinAMP по мотивам игры Midnight Club 2. Ну и как всегда, на закуску — подборка из десяти самых интересных обоев неигровой тематики.



Дискавери®

представляет

DEATHZONE

Раздел "Игровая зона"/DeathZone пришел на смену давнему игрома-нскому разделу Deathmatch и, в сущности, является его логичным продол-жением и развитием.

Подробные описания всего, что помещено в DeathZone, вы можете получить на страницах Deathmatch в журнале и, конечно же, на компакт-диске в самом расширенном варианте.

Quake III Arena

Увесистая пачка демок с AMD PG Challenge, плюс впечатляющая подборка конфигов победителей ESWC и AMD PG Challenge. А также две новые модификации Capture the Gunz и 24h-Mod DaNewOne.

Unreal Tournament 2003

Специально для вас — подборка наиболее зрелищных демок с чемпиона-та AMD PG Challenge. Плюс — игровые конфиги сильнейших игроков в UT2003. Также мы приготовили парочку новых мутаторов — The Punisher Mutator и Sniper Arena 1.10. А на десерт — две новых карты CTF-Eternal Caves и CTF-Igneous, плюс, как всегда, новые карты из коллекции Клиффи Би.

Counter-Strike

1. Три новых карты.
2. Подборка самых интересных скинов оружия.
3. Набор из четырех новых скинов для террористов.
4. Три программы — SK Player 1.0, обновленный Waypoint Pack v12.6 и HLSW 1.0.

Warcraft III

1. Подборка UMS-карт, созданных специально для мультиплеера.
2. Программа Replay Converter, с помощью которой можно просматри-вать реплеи старых версий игры.
3. Набор реплеев для нового Warcraft III: The Frozen Throne, а также не-сколько записей игр ведущих российских игроков в Warcraft III: Reign of Chaos.

Operation Flashpoint

Шесть мультиплеерных карт.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Предлагаем вашему вниманию три мультиплеерные карты — [GPJ] The Room, KOH Duel Arena и Yavin Duel, а также одну мультиплеерную модификацию Masters of the Force.

ДЕМОБЛОК

"Демо-версии" и "Патчи" — Степан Чечулин
"Трейнеры" — Армен Есаулов

Демо-версии

Как всегда, спешаем предупредить вас о том, что списка демо-вер-сий, которые, разумеется, уже ждут вас на нашем компактe, вы здесь не найдете. Связано это с тем, что блок демо-версий готовится исходя из то-го, сколько свободного места осталось на компактах, и собирается тог-да, когда журнал уже отправился в печать. Поэтому возможности соста-вить список у нас пока нет.

Но одно можно сказать совершенно точно — в этот раз, как, впро-чем, и всегда, вас ждет несколько приятных сюрпризов.

Патчи

По обыкновению радуем вас подборкой самых свежих и необходи-мых патчей, без которых наша геймерская жизнь была бы тяжелой, неве-селой и глухой. Примите и распишитесь в получении.

- * Colin McRae Rally 3. Версия: 1.1 Рейтинг: 3/5
- * Command & Conquer: Generals. Версия: 1.6 Рейтинг: 4/5
- * Ghost Master. Версия: 1 Рейтинг: 5/5
- * New World Order. Версия: 1.42 Рейтинг: 4/5
- * Rainbow Six: Raven Shield. Версия: 1.31 Рейтинг: 3/5
- * Silent Hill 2. Версия: 1 Рейтинг: 3/5
- * Spider-Man: The Movie. Версия: 1.3 Рейтинг: 3/5
- * Warcraft III: Reign of Chaos. Версия: 1.12 Рейтинг: 4/5
- * Warcraft III: The Frozen Throne. Версия: 1.12 Рейтинг: 4/5

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компактe.

Трейнеры

Вот и закончилось лето. Но свежие трейнеры всегда с вами в любое время года!

1st Go Warkanoid II: WildLife * Age of Wonders: Shadow Magic * Battle Engine Aquila * Battlefield 1942 * Bubble Bubble Swim * Command & Conquer: Generals * Cruise Ship Tycoon * Cybertron * DDS BlackJack

ReClone



• футуристическая трехмерная аркада

• 5 уровней и 50 локаций

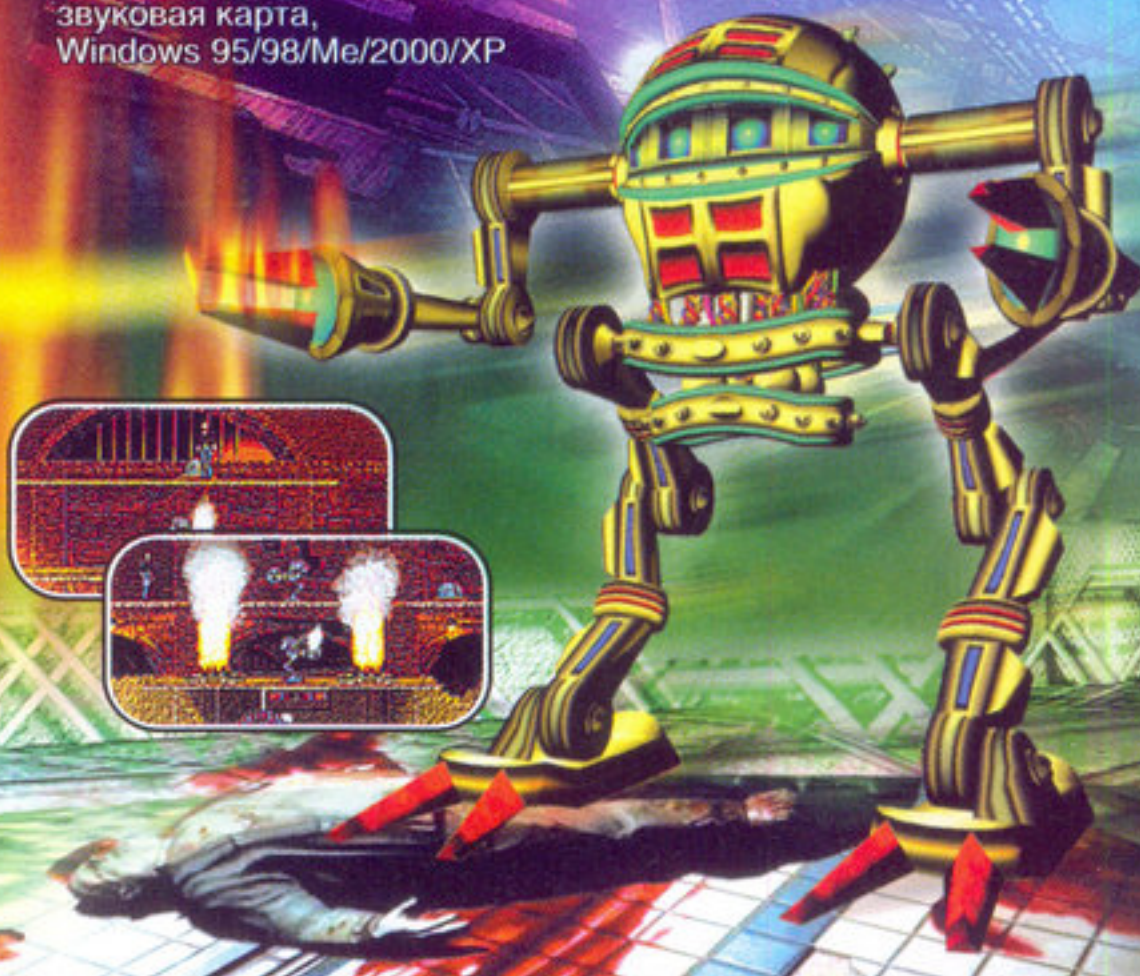
• 20 видов противников, 8 видов оружия

• азартом пронизан мир ReClone, адреналин льется бочками, перехватывая дыхание и заставляя произносить недетские словечки в адрес тупых железяк, которые посмели встать на вашем пути

• ваши яростные вопли заглушат визг сверла, вонзающегося в железный корпус враждебной боевой машины

• системные требования:
Pentium III 300, 128 Mb RAM,
DirectX 7, DirectX-совместимая
звуковая карта,
Windows 95/98/Me/2000/XP

В доисторические времена на эту планету посетил корабль инопланетян. Пришельцы не стали колонизировать Землю, решив, что еще не время, и решили понаблюдать за эволюцией на Земле. Прошли годы, столетия. Человечество начало всерьез думать о покорении космоса. Именно в этот момент при-шельцы направили на Землю боевую станцию, чтобы захва-тить и клонировать одного из представителей доминирую-щей расы. Станция выполнила свое задание, и человек был клонирован. Осталось только наплотить клонов и захватить планету. Но рано радовались пришельцы. Человек решил защищаться!



Разработчик ООО "Рейд 2001"
© ООО "ИДДК ГРУПП"
123007, Москва, ул. Мневники, 6,
Дискавери™, 2003 г.
Оптовые продажи: (095) 946-57-98,
946-57-33

Все права на распространение на территории СНГ и Балтии принадлежат ООО "ИДДК ГРУПП"
www.iddk.ru e-mail: sale@iddk.ru

интернет-магазин: www.shop.iddk.ru

* Delta Ops: Army Special Forces * Fire Chief * Ghost Master * Magic Snake * Midnight Club II * Muscle Car 3 * Nexagon Deathmatch * Pacus * Pearl Harbor: The Day of Infamy * Rebels: Prison Escape * Restaurant Empire * Starsky and Hutch * State of Emergency * Superstructure * Tomb Raider: The Angel of Darkness * Virtual City * Warkanoid

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.



ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Матвей Кумби, Федор Усаков, Николай Пегасов и Геймер

Rulezz&Suxx Галерея

На сей раз в нашей галерее безраздельно правят бал маринисты из компании "Акелла" со своей экспозицией "Пираты Карибского моря". Море всевозможных цветов и оттенков — зеленое, синее, черное, предзакатное и даже кроваво-мутное, все это вы можете увидеть в нашей гигантской подборке скриншотов. Ну а если вас больше интересует не "надводный", а подводный мир, то милости просим в раздел, посвященный AquaNox 2. Там можно вдоволь насмотреться на экзотические водоросли, коралловые рифы и тому подобные пейзажи. Тем господам, которые летом в здравницах и на курортах уже наелись морем по самое не хочу, мы предлагаем подняться высоко над землей и полюбоваться на заоблачный мир Microsoft Flight Simulator 2004. Ну и совсем уж мрачным гражданам, которым запах улиц, асфальта и бензина дороже моря, неба и солнца, советуем посетить разделы скриншотов из ночных экшенов Midnight Club 2 и Starsky&Hutch. Уж солнца и моря на них почти нет, а вот бензина и асфальта — явный переизбыток...

Даты выхода отечественных локализаций и проектов

Как обычно, на нашем компакт — свежайшие данные о датах выхода отечественных локализаций и отечественных же проектов. Как обычно, в формате Microsoft Excel.

Киберспорт Демки

Отборочные игры World Cyber Games Russia, как и в прошлом году, со скоростью урагана пронесли по нашей необъятной Родине. Без сомнения можно сказать, что наиболее зрелищным и бескомпромиссным было противостояние игроков Северо-Западного региона. Предлагаем вашему вниманию демки финальных игр в номинации Counter-Strike, а также полный набор реплеев всех отборочных игр по Starcraft. Смотрите, как играет киберспортивная элита Петербурга!

Анонсы чемпионатов

Мы продолжаем публиковать на компакт-диске пресс-релизы и анонсы ближайших киберспортивных чемпионатов, которые планируется проводить в России. Внимательно следите за сообщениями нашего киберспорт-информбюро, если не хотите пропустить какое-нибудь действительно стоящее мероприятие в вашем или соседнем городе!

Клубы России

На компакт вы сможете ознакомиться с ин-

формацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна. Смотрите в разделе "Инфоблок".

Железный цех

Статья "Лазерные некромансеры"

1. CD Slow 2.2 — утилита для программного изменения скорости чтения привода CD-ROM. Помимо этого может использоваться для включения и отключения режима автозапуска CD на лету.

2. Мощнейшая утилита CD Check 3.0.1.43 для программного восстановления трудночитаемых компакт-дисков.

3. Утилита CD-ROM Drive Analyzer 2.32 для измерения скорости чтения компакт-дисков. В числе прочего может использоваться для тестового сравнения CD-приводов или проверки качества записи CD-R-болванок.

4. Многофункциональная программа Nero CD-Speed 1.02e для тестирования CD-приводов и носителей. Умеет проверять компакт-диски аналогично программе Scan Disk из состава Windows.

5. Утилита Nero Drive Speed 1.60 для программного изменения скорости привода.

Статья "Освобожденный досрочно, или как переделать Radeon 9500 в Radeon 9700 Pro"

В этом номере мы торжественно исправляем охи, допущенную в №7 за 2003 г., когда необходимые для статьи "Освобожденный досрочно" утилиты не были выложены на компакт. Редакция приносит свои извинения, а виновные уже понесли тяжкие телесные наказания. Мы эти утилиты выкладываем повторно. Первый раз они были выложены на компакт к №8, но не были при этом прописаны в "CD-Мании". Теперь — и выложены, и прописаны. Пользуйтесь на здоровье!

1. Riva Tuner Release Candidate 12.3 — чрезвычайно полезная и многоцелевая утилита для тонкой и фактически филигранной настройки всех параметров видеокарты. В комплекте имеет специальный скрипт, который полностью автоматизирует процесс трансформации вашей Radeon 9500 в 9700.

2. ATI Flash — необходимый инструмент для деликатной перепрошивки BIOS видеокарты. В комплекте с прилагающимися утилитами и файлами готовых образов BIOS. В частности, имеется два образа с расширением файла .bin — для карт, которые мы будем превращать в Pro, и для карт, которым предстоит стать 9700.

Статья "Чудеса аудиогенетики"

1. Утилита ibcomp для работы с форматом упакованных инсталляционных CAB-файлов.

2. Упомянутый в статье файл sb_install_multi-lang.rar весом 119мб, возможно, появится на компакт. А возможно, и нет. Это будет зависеть от текущего объема демок.

Горячая линия

1. Программулька PS/2 Rate Adjuster PLUS для удобной и естественной подстройки частоты опроса манипулятора типа "мышь".

2. Системный файл hosts с готовой базой "плохих" сайтов, генерирующих надоевшие до смерти баннеры. Вкупе с инструкциями, данными в рубрике, способен победить вселенское рекламное зло.

Интернет

Статья "Multi Theft Auto: Сетевой беспредел"

MTA 0.3b — самая последняя и стабильная версия мультиплеерной модификации для GTA 3.

Подрубрика "Интересное в Сети"

Eight Legged Freaks — 3D-игра по фильму "Арахноид". По жанру, условно говоря, — "охота на пауков".

Игрострой/Вскрытие

Статья "Вскрытие по-генеральски. Часть II"

1. FinalBIG v0.21 — мощный редактор big-архивов.

2. DXT Tools — пакет утилит для работы с графическими файлами формата .dds.

3. RAD Video Tools — набор утилит для просмотра видеофайлов формата .bik (и некоторых других форматов).

4. Первая часть статьи "Вскрытие по-генеральски", опубликованная в седьмом номере "Игромании" за 2003 год.

Игрострой/Мастерская

Статья "Пространственное моделирование"

Первые две части статьи "Пространственное моделирование", опубликованные в седьмом и восьмом номере "Игромании" за 2003 год.

Статья "Рождение наций"

Подробная инструкция к редактору Rise of Nation на английском языке от разработчиков.

Статья "Игровые редакторы"

Редакторы к Battlefield 1942 и к Vietnam: Line of Sight.

Игрострой/Самопал

Статья "Сделай Doom, сделай сам"

Игровой движок AMP II Engine от компании 4D Rulers Software (www.4drulers.com) — позиционируется как альтернатива движку Doom III.

Мозговой штурм

Скринтурс №9. Сентябрь

По древнерусской традиции, на компакт "Мании" в разделе "Мозговой штурм" вы сможете увидеть полноформатные версии конкурсных скриншотов из нынешнего "Скринтурса" и без особого труда определить, из каких игр они происходят, дабы выиграть наши как всегда замечательные призы.

Почта "Мании"

Неувядающая, как кактус, и неиссякаемая, как Ниагарский водопад, подборка фантастических рассказов по мотивам компьютерных игр и не только. Виртуозные, мастерские и заслуживающие многих других хвалебных эпитетов творения наших талантливых читателей. Читать — не перечитать!

Вне компьютера Блок от "Ролемансер"



"Ролемансер" (www.rolemanсер.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакт.

ФАЙЛЫ

1. Спецподборка по D&D Ravenloft: одно из лучших приключений, шрифты и "эраты".

2. D&D 3.5: материалы, содержащие исправления, внесенные в игровую систему с выходом правил v3.5.

3. d20 Modern: свежее официальное приключение.

4. Война: полный спойлер российской коллекционной карточной игры.

MAGIC: THE GATHERING

(раздел по MTG ведется совместно "Игроманией" и "Ролемансером")

MULTIMEDIA

SERVICE

INTEL-GAMERские РЕШЕНИЯ ПО РАЗУМНЫМ ЦЕНАМ

P4-2400/512MB/HDD 80GB/FDD
SB/GF FX5200 128MB/DVD-CDRW

955\$ **NEXT LEVEL** 524\$

P4-3000/1GB/HDD 120GB/FDD
SB/GF FX5600 256MB/DVD-CDRW

БОЛЕЕ 3000 НАИМЕНОВАНИЙ
КОМПЛЕКТУЮЩИХ И ПЕРИФЕРИИ

WWW.MMSERV.RU 956-7006

1. Набор новейших деклистов, а также свежие правила и база карт Oracle от Wizards of the Coast и авторский набор правил от Анджело.

2. Для свежешедшей Восьмой Редакции: во-первых, спойлер и FAQ, во-вторых, отсканированные изображения всех ее карт, в-третьих, правила для нее в формате pdf, предназначенные для начинающих игроков.

3. Мы перевыкладываем сканы карт и спойлер к сету Scourge. Они были помещены на компакт к июльскому номеру, но, к сожалению, случайно не были прописаны в оболочке самого компакт-диска.

4. С настоящего времени мы решили постоянно выкладывать огромный блок доработанных и дополненных прежних игроманских статей по MTG, содержащих массу ценнейшей информации как для новичков (например, "что такое MTG"), так и для вполне опытных игроков (например, профессиональный разбор комбата, триггеров, эффектов и т.д.). Вы найдете все эти статьи в разделе "ИнфоБлок".

P.S. Программа Magic Suitcase нами на CD этого номера не выкладывается, т.к. обновления с картами Восьмой Редакции еще не появилось. Ждем-с.

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статейные материалы размещены в "ИнфоБлоке".

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Матвей Кумби

ГВОЗДЬ НОМЕРА Audio Studio

Незаменимая утилита в хозяйстве каждого меломана. При помощи этой нехитрой программы вы можете проделывать множество операций с аудиофайлами практически всех известных форматов. Посредством встроенного менеджера проигрывать файлы в выбранных каталогах, составлять и каталогизировать аудиобиблиотеки, записывать музыку с микрофона, составлять подборки для компакт-дисков и выжигать оные диски на CD-R болванках прямо не отходя от кассы, конвертировать аудиофайлы из одного формата в другой, рипать аудиодиски и так далее.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 10/10

СВЕЖАТИНА!

* AceHTML 5

Нехитрый, простой в использовании, но тем не менее очень функциональный редактор html-файлов. Отлично работает с CSS, скриптами и таблицами. Удобный интерфейс позволяет быстро и оперативно сверять код веб-страницы с ее реальным обликом, а подсвеченные разными цветами теги значительно облегчают навигацию по тексту кода.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 7/10

* Advanced Encryption Package 2003 Professional 1.9

При помощи этой простой утилиты вы можете за два щелчка мышью запаковать любой файл в zip- или sfx-архив, параллельно зашифровав его длинным кодом. Уровень шифровки отвечает самым современным военным (!) стандартам, достаточно сказать о том, что программа поддерживает 128-битные шифровальные ключи. Файлы, зашифрованные Advanced Encryption Package, не смогут прочитать даже в Пентагоне!

Тип программы: shareware

Рейтинг: 9/10

* AWicons Pro 9.1

Маленькая, но тем не менее гиперфункциональная программа, предназначенная для создания иконок и



AquaNox 2: Revelation

ЖИЗНЬ - ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА - ВСЕГДА МАНИЯ

www.igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

№9 (72) 2003

ТЕМЫ КОМПАКТА

HALF-LIFE: INVASION

THE ELDER SCROLLS III: CHILDREN OF THE NIGHT

AGE OF EMPIRES II: FANTASY MOD

ПРОТИВОСТОЯНИЕ 4: СЕМЬ НОВЫХ КАРТ

ДЯВЛО II: DESCENDENTS OF THE DRAGON

UNREAL II: ALIEN SHADOWS

AGE OF EMPIRES II: THE TWO TOWERS

ALIENS VS. PREDATOR 2: AVP2 GOLD

С&С: GENERALS — ЧЕТЫРЕ МОДИФИКАЦИИ

FREELANCER: DESTRUCTIBLE UNIVERSE

СТА: VICE CITY — ПЯТЬ МОДОВ

НОММ 4: АЛЕКСАНДРА THE GREAT

МАХ РАУН: BLADE RUNNER

И УИМА ВСЕГО ДРУГОГО

ДЕМО-ВЕРСИИ • ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ • ДРАЙВЕРЫ И СОФТ • ИГРОВАЯ ЗОНА

МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА • РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

AMD 2400/512MB/HDD 80GB/FDD
SB/RADEON 9600 128MB/DVD-CRW

1457\$ NEXT LEVEL 547\$

AMD 3200/1GB/HDD 120GB/FDD
SB/RADEON 9800 256MB/DVD-CRWБОЛЕЕ 3000 НАИМЕНОВАНИЙ
КОМПЛЕКТУЮЩИХ И ПЕРИФЕРИИ

WWW.MMSERV.RU 956-7006

Warcraft III: Reign of Chaos

- одно из лучших приключений, шрифты и "экраны".
2. D&D 3.5: материалы, содержащие исправления, внесенные в игровую систему с выходом правил v3.5.
 3. d20 Modern: свежее официальное приложение.
 4. Война: полный спойлер российской коллекционной картонной игры.
 5. Scourge: отсканированные карты.
 6. Информация о клубе "Лабиринт"
 7. Magic: the Gathering

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

Audio Studio

СВЕЖАТИНА

AceHTML 5, Advanced Encryption Package 2003 Professional 1.9, AWicons Pro 9.1, FlyStrike Spam Interrogator 1.5, Home Talk Server, KFK: Katarn Corp's File Kutter, Library Manager, Metaproducts Download Express, TurboBackup

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Антивирус Касперского, CheMax 2.9 и CheMax Rus 1.6, Dirty Little Helper, GlobalMania, Windows Media Player 9 XP, DivX 5.0.5 и WinRAR версии 3.20

ДРАЙВЕР

NVIDIA Detonator XP
NVIDIA nForce/nForce2 Unified Driver
Intel Chipset Software Installation Utility

КОДЕКС

БАЗА КОДОВ

БОЛЕЕ ЧЕМ ДЛЯ 800 ИГР

(С) ИГРОМАНИЯ

Superstructure, Tomb Raider: The Angel of Darkness, Virtual City, Warkanoid

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Галерея

Даты выхода отечественных локализаций

Киберспорт

Реплеи Starcraft, демки Counter-Strike

Клубы России

Анонсы чемпионатов

Интернет

Статья "Multi Theft Auto: Сетевой беспредел": мультиплеерный мод для GTA3

Подрубрика "Интересное в Сети": 3D-игра Eight Legged Freaks

Игровой/Вскрытие

Статья "Вскрытие по-генеральски. Часть II": FinalBIG v0.21, DXT Tools, RAD Video Tools, первая часть статьи "Вскрытие по-генеральски".

Игровой/Мастерская

Статья "Пространственное моделирование": первые две части статьи "Пространственное моделирование".

Статья "Рождение наций": подробная инструкция к редактору Rise of Nations на английском языке.

Статья "Игровые редакторы": редакторы к Battlefield 1942 и к Vietnam: Line of Sight.

Игровой/Самопал

Статья "Сделай Doom, сделай сам": игровой движок AMP II Engine.

Мозговой штурм

Скриншот №09. Сентябрь

Вне компьютера

1. Спецподборка по D&D Ravenloft:

Работы читателей
Counter-Strike, GTA 3/GTA: Vice City, Starcraft: Brood War, The Elder Scrolls III: Morrowind/Tribunal, Warcraft III: Reign of Chaos, игра Killer MANIA, обои для рабочего стола, скины для WinAMP

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

1. Enter the Matrix
2. Galactic Civilizations
3. Ghost Master (Повелитель ухаса)
4. Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
5. Rise of Nations
6. World War II: Frontline Command

ДЕМОБЛОК

Патчи

- Colin McRae Rally 3
Command&Conquer: Generals
Ghost Master
New World Order
Rainbow Six: Raven Shield
Silent Hill 2
Spider-Man: the Movie
Warcraft 3: Reign of Chaos
Warcraft 3: The Frozen Throne

Трейнеры

- 1st Go Warkanoid II: WildLife, Age of Wonders: Shadow Magic, Battle Engine Aquila, Battlefield 1942, Bubble Bubble Swim, Command & Conquer: Generals, Cruise Ship Tycoon, Cybertron, DDS BlackJack, Delta Ops: Army Special Forces, Fire Chief, Ghost Master, Magic Snake, Midnight Club II, Muscle Car 3, Nexagon Deathmatch, Pacus, Pearl Harbor: The Day of Infamy, Rebels: Prison Escape, Restaurant Empire, Starsky and Hutch, State of Emergency,

ИГРОВАЯ ЗОНА
Темы компакта!
HALF-LIFE: INVASION
THE ELDER SCROLLS III:
CHILDREN OF THE NIGHT
AGE OF EMPIRES II: FANTASY MOD

Лучшее для игр:

- №1. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения
№2. Казаки
№3. Противостояние 4 (Sudden Strike 2)
№4. Age of Empires II: The Conquerors
№5. Aliens vs. Predator 2
№6. Command & Conquer: Generals
№7. Delta Force: Black Hawk Down
№8. Diablo II: Lord of Destruction
№9. The Elder Scrolls III: Morrowind
№10. Freelancer
№11. Grand Theft Auto 3
№12. Grand Theft Auto: Vice City
№13. Heroes of Might and Magic IV
№14. Jedi Knight II: Jedi Outcast
№15. Mafia: The City of Lost Heaven (Мафия)
№16. Max Payne
№17. MechWarrior IV
№18. Need for Speed: Hot Pursuit 2
№19. Neverwinter Nights
№20. Operation Flashpoint
№21. Postal 2
№22. Return to Castle Wolfenstein
№23. Serious Sam: The First Encounter (Крутой Сам)
№24. Unreal II: The Awakening
№25. Warcraft III
Бонусы "Игровой зоны"
Command&Conquer: Generals: Мод
Age of Wonders 2:
Официальный сценарий
Fallout 2: Неофициальный патч

курсов для Windows. Представляет собой довольно мощный графический редактор с целым набором "художественных" инструментов и всплывающих окон и при всем при этом отлично экспортирует и импортирует файлы многих стандартных графических форматов.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 9/10

* FlyStrike Spam Interrogator 1.5

"Мухобойка", резво отбивающая весь спам, приходящий на ваш e-mail. Отлично работает с любым почтовым клиентом, отслеживает всю приходящую почту, удаляет повторяющиеся сообщения, ведет "черные списки", сверяется с сетевой базой данных и по умолчанию уничтожает все сообщения порнографического содержания и письма из Кореи, Китая и других известных "спам-держав".

Тип программы: shareware

Рейтинг: 7/10

* Home Talk Server

Home Talk посвящается всем любителям потрепаться о том о сем по интернету. К чату, устроенному на вашем компьютере при помощи Home Talk, могут подключаться другие пользователи программы, а гибкая система "приватов" и "запретов" позволит легко разделять собеседников на "желательных" и "нежелательных" гостей вашей виртуальной беседы.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 7/10

* KFK: Katarn Corp's File Kutter

Программа, с помощью которой можно за считанные секунды разбивать большие файлы на указанное количество частей или на несколько файлов определенного объема. Интерфейс утилиты настолько прост, что для последующего "объединения" всех файлов в один достаточно сделать два щелчка мышью.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 10/10

* Library Manager

Утилита для всех владельцев больших домашних (и не очень) библиотек. Позволяет каталогизировать книги, сортировать их по авторам, году издания, жанрам, названиям и множеству других параметров. Кроме того, позволяет вести "черный список" всех должников с именами, телефонами и явочными квартирами.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 8/10

* Metaproducts Download Express

Очередная "качалка" файлов, от мастодонтов вроде ReGet или GetRight отличается бесплатностью и интуитивно понятным интерфейсом. Незаметно сидит в трее и реагирует на комбинацию Ctrl+левая кнопка мыши. Поддерживает докачку файлов практически со всех серверов и свободно интегрируется в большинство стандартных браузеров.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 8/10

* TurboBackup

Утилита время от времени резервирует содержимое выбранных каталогов, пакует его в zip-файлы и складывает в специально выбранных директориях. В зависимости от важности резервируемой информации TurboBackup может создавать один или несколько архивов, а при помощи специального инструментария с точностью до минуты задавать период резервирования.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 8/10

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

* Антивирус Касперского

Вот уже несколько месяцев на каждом диске "Игромании" публикуется полноценно работающий "Антиви-

• уникальный геймплей, максимально сконцентрированный на зубодробильном экшене • 5 уникальных героев для выбора • 16 уровней в 4 мирах • 20 видов оружия
• уникальные артефакты, такие как guardian bot (охранный бот) и time jumper (прыжок во времени) • 20 видов противников из трех миров — демоны, техно-монстры и симбиоты • высокая герпайability • до 8 человек в multiplayer игре по сети и Интернет • большое количество разнообразных сетевых режимов игры • сильный интеллект противников (навыки групповой атаки и пр.) • высокотехнологичный движок The Firestarter Engine, использующий возможности последнего поколения акселераторов

"Монстры появляются везде —
спереди, сзади, по бокам, сверху
и снизу... приходится вертеться
бешеным волчком,
совершать отчаянные рейды за
аптечками и со скоростью
голодного тигра жрать
боеприпасы."

"Игромания" №10 2002.
В центре внимания.

ВИРТУАЛЬНАЯ
РЕАЛЬНОСТЬ
МОЖЕТ ОБЕРНУТЬСЯ
ДОРОГОЙ В АД

FIRESTARTER

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СПОНСОРЫ
ИГРОМАНИЯ 3D NEWS
Daily Digital Digest

©2003 "GSC Game World". ©2003 "Руссобит М". Издатель "Руссобит Мультимедиа", г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21. Все права защищены. Сделано в России.
Отдел продаж: тел.: (095) 212-01-61, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru; адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; техническая поддержка: 212-27-90; support@russobit-m.ru;

РУССОБИТ-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

GSC
GAME WORLD

Исправление по безопасности Microsoft MS03-026 для Windows 2000/XP

Спешим выложить на компакт весьма полезный патч для Windows 2000 и Windows XP. Спешим потому, что эта заплатка как воздух необходима всем, кто пользуется вышеуказанными системами.

Дело в том, что по Сети с угрожающей скоростью распространяется червь Blaster (так его называли специалисты Symantec), известный также под кодовыми именами Lovsan (McAfee), Poza (CA) и MSBLAST (Trend). Червь использует "дыру" в операционных системах Windows NT/2000/XP и Windows 2003 Server, позволяя злоумышленнику подключаться к уязвимому компьютеру, выполнять команды и запускать приложения от имени системы. Используя данную уязвимость, червь может распространяться самостоятельно, без вмешательства пользователя. Чтобы избежать подобных потрясений, имеет смысл установить патч.

Ищите патч в "Софтверном наборе", в разделе "СВЕЖАТИНА".

рус Касперского", то есть общеизвестный AVP. Для наших читателей лаборатория Касперского приготовила специальную его версию IGROMANIA EDITION, срок работы которой — один месяц. Именно столько времени будет действовать специальный ключ, который вы постоянно сможете брать теперь вместе с новой версией AVP на нашем диске и, соответственно, из месяца в месяц продлевать работу установленной антивирусной защиты.

На наш взгляд, AVP — лучший из антивирусов, существующих на сегодняшний день.

* CheMax 2.9 и CheMax Rus 1.6

Самая новая версия замечательной базы кодов, секретов, инструкций и прочих радостей настоящего читера, включающая в себя огромное количество игр, вышедших за последнее десятилетие. В версию 2.9 включено более 4450 пунктов плюс обновления уже существующих позиций. Здесь же публикуется русская версия этой великолепной программы под номером 1.6, в которой переведено 3070 позиций.

* Dirty Little Helper

В обязательном порядке мы выкладываем на диск последний, поистине огромный модуль от 16 июля 2003 года, в который включено 211 пунктов, и, конечно же, саму программу версии 1.44.

* GlobalMania

По свежееустановленной традиции, мы публикуем на диске обновление для глобальной базы данных по игроманским компактам. Вы сможете за считанные секунды узнать — что, где и когда было опубликовано на наших компактах.

* Windows Media Player 9 XP

Последняя версия самого распространенного в мире универсального проигрывателя медиафайлов. Поддерживает большинство популярных аудио- и видеоформатов, работает с большим набором скинов, позволяет автоматически получать информацию о проигрываемых файлах из Сети, и что самое главное, является стандартом де-факто для всех Windows-ориентированных систем.

* DivX 5.0.5 и WinRAR версии 3.20

Как обычно, на компакт выкладывается видекодек DivX 5.0.5, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик (а также большинство существующих видеороликов и фильмов), и, конечно же, наш любимый архиватор WinRAR версии 3.20, при помощи которого сделаны все архивы на нашем диске.



ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор

NVIDIA Detonator XP

Очередные драйвера от компании NVIDIA, чьи рьяные программисты готовы штамповать новые версии буквально каждую неделю. На этот раз это Detonator XP ver.45.23 для Windows 2000 и Windows XP. Судя по официальному сайту (www.nvidia.com) — версия неофициальная (последняя таковая была 44.03) и компанией пока не объявленная. Тем не менее, как это ни удивительно, присутствует WHQL-сертификация, а операционка принимает данные "дрова" как родные.

Как и предыдущие версии в линейке Detonator XP, драйвер упорно продолжает поддерживать все чипы, выпускаемые и выпускавшиеся ранее компанией NVIDIA, начиная с RIVA TNT2/TNT2 Pro. Тем не менее, если вы являетесь счастливым владельцем какой-нибудь Riva Vanta, установка NVIDIA Detonator XP ver.45.23 будет не самым разумным решением, так как все последние улучшения и оптимизации проведены исключительно для последних моделей GPU компании NVIDIA.

NVIDIA nForce/nForce2 Unified Driver

Полный комплект драйверов для наборов системной логики от компании NVIDIA. Поддерживаются все без исключения чипсеты, включая самые последние и экспериментальные. В данной версии 2.45 имеется полноценная WHQL-сертификация, исправлен ряд ошибок, присутствовавших в предыдущих релизах. Реализована поддержка наборов nForce2 400 и nForce2 Ultra 400. Убита насмерть ошибка звукового драйвера с поддержкой технологии EAX в играх Operation Flashpoint, Neverwinter Nights, Enter the Matrix, Grand Theft Auto: Vice City, Mafia, Battlefield 1942. Оптимизирована общая производительность аудиоподсистемы. Набор NVIDIA nForce/nForce2 Unified Driver ver.2.45 предназначен для операционных систем Windows 2000/XP.

Intel Chipset Software Installation Utility

Всем счастливым владельцам материнских плат на наборах системной логики от компании Intel посвящается. Необходимый наборчик неофициальных inf-файлов от производителя материнских плат Gigabyte. Жизненно важен для корректной и надежной работы системы. Для справки: с помощью inf-файлов операционная система получает информацию о том, как должным образом конфигурировать такие специфические параметры чипсета, как AGP, USB, Core PCI, контроллеры IDE/ATA33/ATA66 и сервисы ISAPNP. Список поддерживаемых чипсетов таков: i810/i815/i820/i830/i840/i845/i850/i860/i865/i875, E7205, E7500, E7501, E7505; плюс к этому — "обновлены" старые наборы: i430TX/i440EX/i440LX/i440ZX/i440BX/i440DX/i440MX.

Более подробное описание драйверов и разбор различных моментов и тонкостей, с ними связанных, смотрите на компакт-диске.



ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator и инструкция по установке файлов в "Deathmatch".

2. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ и АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ.

3. Информация о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте. В общем — всевозможная информация в ассортименте.

То, что есть только на этих компактах

1. Библиотека начинающего игроманьяка, составленная из лучших литературных творений наших читателей.

2. Первая часть статьи "Вскрытие по-генеральски", опубликованная в седьмом номере "Игромании" за 2003 год, первые две части статьи "Пространственное моделирование", опубликованные в седьмом и восьмом номере "Игромании" за 2003 год.

3. Блок игроманских статей по MTG.

РАБОТА С КОМПАКТМ НАПРЯМУЮ

В директории \DRAFT на компакте в формате RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, это некоторые материалы "Инфоблока".

Подробности о том, как работать с компактом напрямую, читайте в файле CD:\DRAFT\readme.rtf. Там же, если интересно, читайте о том, где на компакте находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

CD-МАНИЯ

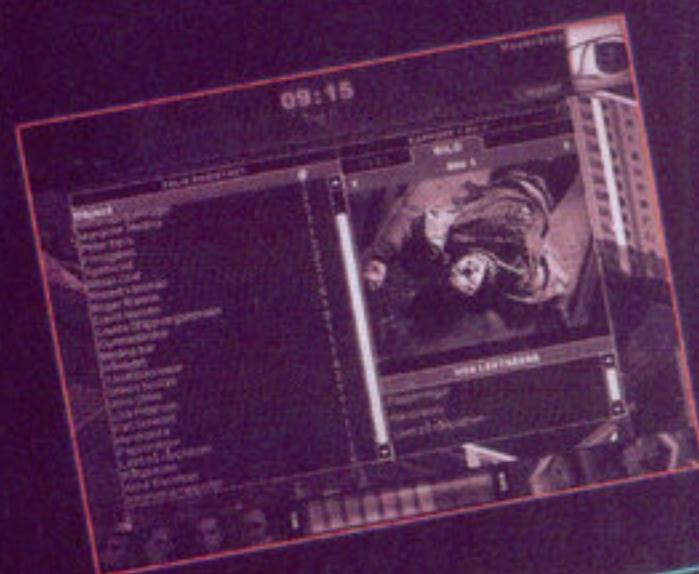
Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска, а также всей "Игровой зоны":
ГЕЙМЕР
(gamer.sobaka.igromania.ru).

Программирование компакт-диска: **ДЕНИС ВАЛЕЕВ**
aka **ДИОНИС**.

Дизайн оболочки компакт-диска: **ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ**.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.

ДЕЛО_13



ПЯТЬ ЛЕТ НАЗАД В НЕБОЛЬШОМ ПРИБАЛТИЙСКОМ ГОРОДКЕ ПРОШЛА **ЧЕРЕДА ЖЕСТОКИХ УБИЙСТВ**: ПОЛИЦИЯ ОКАЗАЛАСЬ БЕСПОМОЩНА ПЕРЕД ТАИНСТВЕННЫМ ПРЕСТУПНИКОМ. ЗАКОНЧИЛСЯ КОШМАР ТАК ЖЕ ВНЕЗАПНО, КАК И НАЧАЛСЯ, И НИКТО ТАК И НЕ УЗНАЛ, КТО ОКАЗАЛСЯ **УБИЙЦЕЙ**. ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ОН ВЕРНУЛСЯ. ВАМ, НОВОМУ ШЕФУ ПОЛИЦИИ, ПРЕДСТОИТ **РАСКРЫТЬ ЭТУ КРОВАВУЮ ТАЙНУ** И ПРЕДОТВРАТИТЬ НОВЫЕ УБИЙСТВА.



- ОДИН ИЗ ЭТИХ ГОРОЖАН - СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА
- ДВА ВЗМАХА НОЖОМ ОБОРВУТ ЧЬЮ-ТО ЖИЗНЬ
- ТРОЕ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ СОЗНАЮТСЯ В УБИЙСТВАХ
- ЧЕТЫРЕ СЛЕДОВАТЕЛЯ ПОЙДУТ ПО СЛЕДУ ЖЕСТОКОГО ПРЕСТУПНИКА
- ДЕЛО ЗАВЕРШИТСЯ ОДНОЙ ИЗ ТРЕХ НЕОЖИДАННЫХ РАЗВЯЗОК



РОЛИ ДУБЛИРОВАЛИ АКТЕРЫ ТЕАТРА И КИНО: А. БЫКОВ, В. ВИХРОВ, С. ГАБРИЕЛЯН, А. ГРЕБЕНЩИКОВ, М. ЕВСТАФЬЕВА, В. КОПП, А. ЛЕНЬКОВ, Е. МОЛОДОВА, Е. МОРОЗОВА, Д. НАЗАРОВ, С. ЧОНИШВИЛИ, А. ЯРОСЛАВЦЕВ.

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества



PAN VISION



Система:	Windows 98/2000/XP
Процессор:	Pentium II 333
Память:	64 Mb
Видеокарта:	совместимая с DirectX
3D-ускоритель:	не требуется
Жесткий диск:	750 Mb свободного места
Драйвера:	DirectX 8.1
Жанр:	интерактивный детектив

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Airborne Troops

Жанр:	3D Action
Издатель:	Playlogic International NV
Разработчик:	Widescreen Games
Похожесть:	Medal of Honor: Allied Assault
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года



Американский офицер Джон Велш получил приказ обеспечить высадку двух диверсантов в оккупированной фашистами Франции. Но что-то пошло не так. Самолет, на котором летели американцы, подбили, и один из джеймсбондов был сильно ранен. Однако нашими силами Джон обязан обеспечить выполнение задания любой ценой, в случае необходимости — подменить одного из агентов.

"Mission objectives" вызывают некоторый интерес: тут вам и борьба за выживание (можете представить, чтобы начальство отдало такой глупый приказ — выжить?), и поиск захваченных "Гестапо" лидеров французского сопротивления, и подрыв военных бункеров на ненавистных нормандских пляжах, и охота за демоническим нацистским ученым, изобретшим очередное убер-оружие...

Определить, к какому экшен-поджанру относится Airborne Troops, не составляет труда: раз геймплей описывается выражениями "infiltration action-adventure", "яростные перестрелки", "множество стелс-элементов" — быть очередному брутальному Serious Sam. Я, конечно, утрирую, но не слишком сильно.



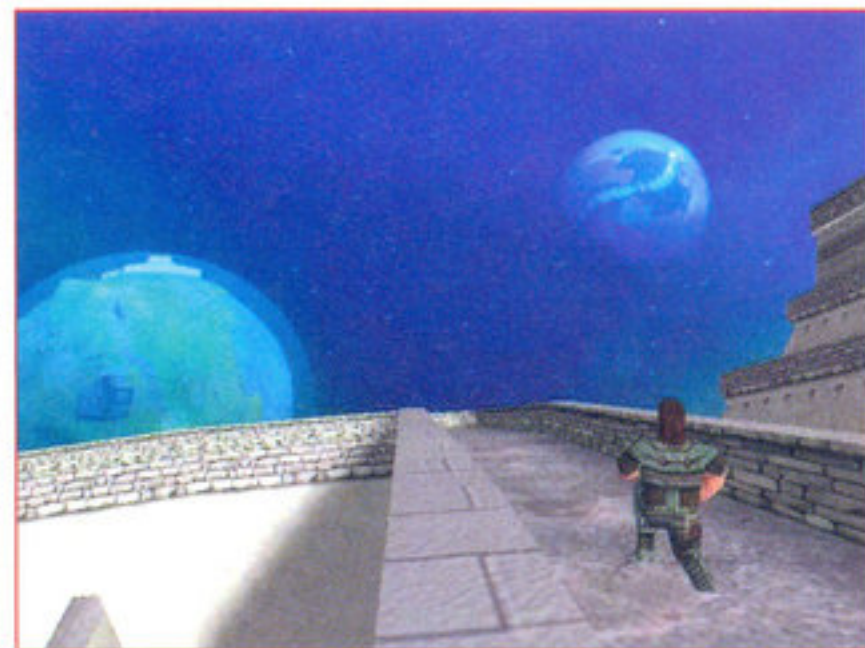
Вопиющая бюджетность проекта заметна даже при первом взгляде на скриншоты. Облезлые текстурки, угловатые модельки, топорные спецэффекты все вместе складываются в неприглядную графическую мозаику. Средненько, господа разработчики, уж постарайтесь за оставшийся срок немного прихорошить вашего дитя.

Авторы, похоже, и сами видят будущее проекта довольно туманно. Иначе зачем бы они трубили на каждом углу об участии в разработке Юбера Шардо, автора всех игр знаменитой серии Alone in the Dark и Devil Inside? Стоит надеяться, что приглашенная звезда внесет свою посильную лепту в придание проекту "хитового" вида.

Atlantica

Жанр:	3D Action
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Lonely Cat Games
Похожесть:	Unreal 2, Serious Sam
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

При первом знакомстве с Atlantica в голову лезут самые мрачные мысли. О сюжете вроде бы известно много, но привести всю доступную информацию к единому знаменателю и получить общее представление об идеологической подоплеке игры довольно сложно. Вкратце синопсис следующий: много тысячелетий назад на нашу планету прилетели двое братьев (откуда они, неизвестно). Изнывая от скуки, братишки взялись за обустройство нашего шарика. Благодаря им на Земле наступил золотой век: появились первые государства (и самое могущественное из них, разумеется, Атлантида) и чудеса света, войны и конфликты ушли в прошлое. Но ненадолго — инопланетные Каин и Авель, как и следовало ожидать, затеяли между собой войну, в которой погиб один из них.



Дальнейшие сюжетные перипетии проследить почти невозможно. На сцене появляется наше альтер-эго — стражник какого-то храма, чье предназначение заключается, конечно же, в спасении мира.



О геймплее неофиты из Lonely Cat Games рассказать забыли. Известно только лишь, что действие будет разворачиваться с видом от первого лица, местом сражений станут несколько планет солнечной системы, а в качестве оружия нам дадут мечи, ножи, топоры — вперемешку с базаками, огнеметами и мушкетами (!). Наименьшие опасения вызывает графика — антураж пусть и не блещет радикальной высокотехнологичностью, но для дебютного проекта выглядит неплохо.

Впрочем, несмотря на все шпионское молчание разработчиков, в Atlantica что-то есть. Думаю, мы еще не раз услышим о Lonely Cat Games...



ОБИТЕЛИ ДРАКОНОВ



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Blackstar. All rights reserved.



Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII

Жанр:	3D Action
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Digital Illusions
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Battlefield 1942
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Сентябрь 2003 года



Очередная стадия вытряхивания денег из кошельков фанатов Battlefield. А учитывая тот факт, что фанатов у сей шведской забавы масса, есть все основания разобратся, что нам готовят алчная EA и трудолюбивая Digital Illusions.

А готовят всего лишь аддон. Но какой! Никаких вам "вкусностей" и бонус-примочек, одно только оружие и новые карты! Заслышав столь наглое заявление, так и подмывает сказать его авторам пару ласковых... Но это лишь по незнанию. Разобравшись, что и как, понимаешь: скушаем за милую душу, вылижем тарелку, еще и добавки попросим.

Судите сами: авторы, и без того лишь краем уха слышавшие о таких диковинных понятиях, как "реализм" и "историческая достоверность", вспомнили об оружии, которое разрабатывалось во время войны, но так и не поступило на вооружение. Иными словами, в своем втором аддоне к Battlefield (первым был The Road to Rome) они собираются оттянуться на полную катушку — некоторые виды техники можно отнести к сфере науч-



ной фантастики и понине. В небо взмоют реактивные бумерангоподобные бомбардировщики Horton HO 229 "Летающее крыло", по маневренности способные посоревноваться с бронепоездом, крошечные и юркие истребители Goblin, десантные транспорты C-47 (своеоб-

разные мобильные точки респауна), а также снайперы на джет-паках. Левитационные возможности последних, правда, сильно ограничены: держаться в воздухе икары смогут не более пятнадцати секунд. Но если грамотно распределить запасы топлива (а оно, учтите, восстанавливается очень медленно), то можно совершить высоченный прыжок — и подстрелить кого-нибудь на другом конце карты. Главная сложность состоит в том, что прицелиться в воздухе не так уж легко.

О наземной технике почти ничего не известно. Упоминаются лишь вооруженный пулеметом мотоцикл с коляской, танк US Super Heavy, немецкий панцеркляйн Sturmтиг и некая таинственная "сверхмощная артиллерия". Инженеры будут уже не так беспомощны, как раньше. Американцы

получат в свое распоряжение шотган, а вот немцы — ракетницу. Снайперам тоже помогут матчастью — отныне каждый из них будет носить с собой полуавтоматическую винтовку.

Впрочем, за многочисленными обещаниями разработчики не дают ответа на главный вопрос: будут ли доработаны многострельный звуковой движок и сетевой код игры?..

Call of Duty

Жанр:	3D Action
Издатель:	Activision
Разработчик:	Infinity Ward
Похожесть:	Medal of Honor: Allied Assault, Men of Valor
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Осень 2003 года

Снова экшен про Вторую Мировую, но уже несколько иной направленности. Если быть более точным, Call of Duty — очередная интерпретация темы Medal of Honor. Что, впрочем, неудивительно — над игрой рабо-

тают бывшие авторы Allied Assault. Удивительно другое: от фирмы 2015 Inc., разработавшей вышеупомянутый шедевр, отпочковалось уже столько команд, что впору загибать пальцы второй руки двадцатого гражданина в третьем ряду. Откуда они взялись? Видимо, любая кон-



тора, имеющая в своем штате бывшего сотрудника 2015 Inc. (будь он даже уборщицей), считает себя вправе писать на коробке с игрой "от авторов Medal of Honor".

Но это так, к слову. Если приглядеться, то в Call of Duty можно обнаружить все признаки хитового экшена. Наш альтер-эго — отнюдь не герой, он всего лишь жалкий, напуганный солдатик, не способный и шагу ступить без помощи товарищей по оружию.

С кампаниями тоже все не так, как обычно. Ну да, конечно, без перепаканных всеми кому не лень пляжей Нормандии и прогулок "behind the enemy lines" в шкуре британских коммандос не обошлось и здесь. Но в Call of Duty есть и кампания за СССР, более того — она проработана куда тщательнее всех прочих!

Начинается русская кампания в Сталинграде. Играя за кое-как одетого и едва вооруженного новобранца, нам придется первым делом форсировать Волгу на понтоне вместе с сотней будущих трупов. Политрук, обводя притихших желторотиков ледяным взглядом, обещает расстреливать трусов и дезертиров на месте. Но уже через несколько минут про его слова забывает большая часть солдат: оказавшись под обстрелом немецкой артиллерии, подрезаемые очередями "Мессершмиттов", обезумевшие люди прыгают в воду, пытаясь добраться до спасительного берега. А там, в руинах до неузнаваемости обезображенного города, затаились сотни



МУМИ-ТРОЛЛИ

В поисках рубина



В игре «Муми-тролли: В поисках рубина» ваш ребенок вместе с Муми-троллями будет искать чудесный камень – Королеву Рубинов – чтобы вернуть радость доброму Волшебнику.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1C
TROLL.ru
для умников и умниц



фашистов. "Счастливики", доплывших до противоположного, "нашего" берега, ждет еще более страшная участь — заградотряды НКВД не дремлют. Повода для эйфории все-таки нет: авторы явно не корпели над историческими талмудами, ограничившись просмотром х/ф "Враг у ворот", о чем свидетельствуют забавная, наполовину латинская кириллица и прочие огрехи. И тем менее — Омаха Бич отдыхает без вопросов.

После сталинградских кошмаров детская возня союзнических войск вызывает лишь снисходительную улыбку. Американский вояка должен подготовить плацдарм для высадки десанта в приснопамятный D-Day, ну а британские SAS'овцы займутся подрывом дамбы "Эдер" и саботажем на крупнейшем немецком линкоре "Тирпиц".

В отличие от все того же Medal of Honor, в Call of Duty почти не будет единоличных геройств — большую часть заданий нам предстоит выполнять бок о бок с нашими AI-коллегами. Для этого разработчикам пришлось изрядно попотеть над искусственным интеллектом бойцов: каждый из них способен на такие осмысленные действия, как прыжки из окон и через препятствия, а также грамотное использование особенностей местности (в ЕЗ-ролике они прятались даже за живой коровой!).

А вот графика несколько разочаровывает. Движок Quake 3, несмотря на многочисленные подтяжки, нынче стал настоящим анахронизмом. И все же не пропустите Call of Duty — если авторы не наделают глупостей, нас ждет весьма качественная игра.

Dungeon Lords

Жанр:	RPG
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Neuristic Park
Похожесть:	Серия Diablo
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Начало 2004 года



вижу реакцию — наиболее эрудированные граждане начали зевать, вспоминая эту "RPG в классическом стиле". Новый проект мистера Брэдли — **Dungeon Lords** — не столь великолепен, как Wizardry, но и ставить его на ту же пыльную полку, на которой покоится Wizards&Warriors, было бы преждевременно.

Dungeon Lords расскажут нам еще одну душераздирающую историю о житье-бытье среднестатистического фэнтези-королевства. На княжество белого и пушистого царька Давенмора от нечего делать накатывается армия взбеленившегося соседа по континенту лорда Бэрроугрима. Силенок для организации обороны у царька нет, да еще, как назло, придворный маг был предусмотрительно убит нападавшими. Единственный способ для Давенмора остаться на троне — выдать за Бэрроугрима ненаглядную дочь. Но она, видите ли, любит другого. "Другой" летит в темницу, но... принцесса куда-то исчезает.

Кто наш герой и чего он добивается, тем не менее, непонятно — разработчики об этом умалчивают. Зато известен род его занятий: беспрерывный, безостановочный и безотрадный hack&slash. Перечислять игровые "фишки" нет смысла, ибо все они — стандарт де-факто. А как иначе назвать возможность генерации персонажа, наличие шести базовых характеристик, обилие NPC и беготню по чертовой дюжине локаций?

И хотя в настоящий момент проект не вызывает особых восторгов, у него есть все шансы



Что вы знаете о мистере Д.В. Брэдли? Как, вам неизвестно это имя? Попробую напомнить: идеолог знаменитой Wizardry, а точнее V—VII частей этого сериала. Ах, говорите, это было так давно, что уже и не упомнишь... Ну тогда, может, название Wizards&Warriors вам что-нибудь скажет? Ага,

"пробиться в люди". Если разработчики уделят должное внимание боевой системе (а этим, видимо, они сейчас и занимаются), то... возможно, Dungeon Lords получит на наших страницах полноценный обзор, а может, и станет каким-нибудь сезонным хитом.

Galaxy Andromeda

Жанр:	RTS
Издатель:	CDV Software
Разработчик:	Mithis Games
Похожесть:	Imperium Galactica, Haegemonia, Homeworld
Системные требования:	CPU 800(1500)MHz, 128(256)Mb, 32(128)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Ноябрь 2003 года

Некоторым играм как будто на роду написано быть долгостроями. Дата релиза таких проектов бесконечно отодвигается "плановыми" задержками, которые, в свою очередь, сменяются немислимыми форс-мажорами. Но, несмотря на

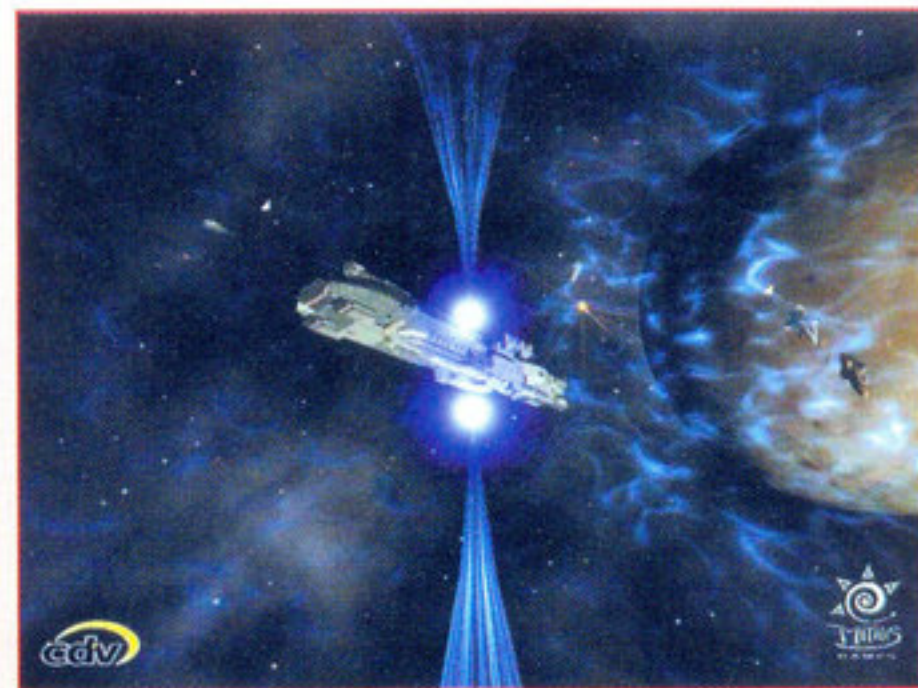


долгий срок разработки, амплитуда качества этих игр колеблется от "полного отстоя" до "феноменального шедевра". Многострадальная RTS под названием **Galaxy Andromeda**, наконец-то вышедшая на финишную прямую, представляет собой нечто среднее между этими двумя крайностями.

Эпитет "многострадальная" стоит здесь не зря. Хождение "Андромеды" по мукам началось еще в тот период, когда ее разработкой занималась Digital Reality (авторы прошлогодней Haegemonia). Изначально игра называлась по-другому — **Imperium Galactica 3**. Однако первому издателю, Infogrames, было, по большому счету, наплевать на продолжение некогда культовой стратегии. Все свое внимание он сосредоточил на таких "мегаблэкбастерах", как X-COM: Enforcer и Alone in the Dark 4.

Устав от борьбы с бюрократической машиной экс-Infogrames, Digital Reality передала проект своим землякам из Philos Labs. Но и у этих что-то не заладилось, и вскоре начался массовый исход ее сотрудников "в земли обетованные", где и была основана контора Mithis Games и обнаружен вменяемый издатель в лице CDV. А посему название проекта пришлось сменить...

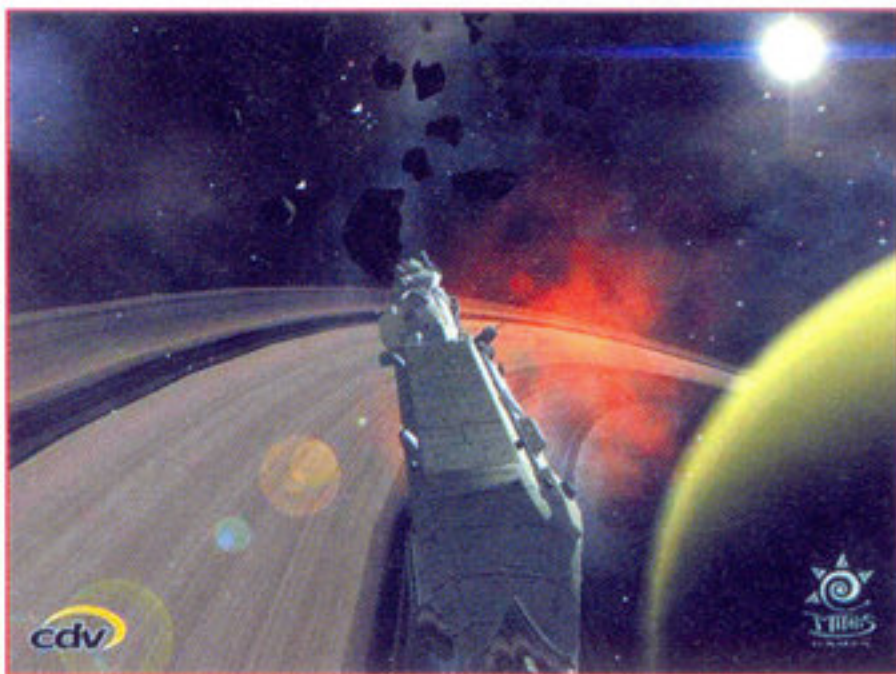
Концепция Galaxy Andromeda почти не отличается от предыдущих игр серии Imperium Galactica. Сюжет писал известный венгерский автор Нюласи Жолт, о котором за пределами его фатерлянда никто и никогда, ра-



зумеется, не слышал — но, говорят, талантлив. Тем не менее легче от этого не становится — из тех информационных крох, что авторы бросили на растерзание журналистам, складывается банальнейшая завязка. Разнесчастная наша планета вновь подверглась нападению со стороны злобных пришельцев. Большая часть населения Земли была уничтожена, оставшиеся же драпанули в отдаленный угол галактики — отдышаться, поднакопить силенок и рано или поздно отомстить.

Воевать нам придется от лица офицера, проспавшего семьдесят лет в криогенной камере поврежденного космического корабля. Люди, обнаружившие нашего героя в дрейфовавшем по космосу куске металла, наскоро обучили его всем премудростям военного искусства и бросили на передовую — восстанавливать попорченную общечеловеческую честь.

Времени на восстановление — всего ничего. Дело в том, что наш герой, как и любой человек, неотвратимо стареет. Сколько он протянет — 50, 60, 100 лет — никому не известно, так что развиваться надо очень быстро. Забот у нас будет



по горло: кроме боевых действий нужно уделять внимание развитию колоний, науки, планомерно расширять ареал обитания. На все это потребуется время, и немалое. Боюсь, любой рецензент с удовольствием скинет балл-другой за подобную самодеятельность.

К счастью, ненавистное в таких играх строительство значительно уменьшено в угоду боевой составляющей. Последняя хоть и не блещет новаторством, но имеет все необходимое для самостоятельного передвижения без инвалидного кресла и костылей. Формации обеспечивают устойчивость боевых соединений в бою, а каждый корабль обладает собственными уязвимыми зонами. Разновидностей космолетов как всегда немного — истребители, крейсеры, линкоры, суда с колонистами и тому подобное, но малое количество искупается возможностью глубокого тюнинга всех кораблей. Бедняге рашу — единственной действенной тактике в прошлых частях игры — указали на дверь. И это правильно.

Далеко не последнюю роль в Galaxy Andromeda играют экипажи кораблей. Как теперь принято, пилоты щеголяют ролевыми характеристиками "мораль", "профподготовка" и "здоровье", набирают опыт и вообще требуют трепетного к себе отношения.

Как и люди, сделавшие графический движок игры. Расписывать прелести созданной им картинке нет смысла — просто зайдите на наш компакт-диск и наслаждайтесь "андромедскими" скриншотами.

Galidor: Defenders of the Outer Dimension

Жанр:	Action/Arcade
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Asylum Entertainment
Похожесть:	Rayman, The Gift
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Сентябрь 2003 года

Вопреки устоявшемуся мнению, что платформеры — это нечто идеологически чуждое PC, подобные игры продолжают жить и находят-таки свою аудиторию. Нет, играют в них не только маленькие дети. В платформеры увлеченно режутся и



усатые дяди, и неисправимые адепты Counter-Strike, и замужние дамы бальзаковского возраста... На редкость демократичный жанр.

Игровой процесс Galidor незатейлив и прост, как и подобает настоящей аркаде. Персонаж по имени Nick Bluetooth, следуя заветам одноименного мультисериала, спасает четырех друзей, невесту зачехленных коварными врагами. Ситуация осложняется тем, что приятели Ника находятся в разных мирах, каждый из которых состоит из трех локаций и отличается собственным дизайном.

Стандартом де-факто для таких игр является броская и сочная графика. С этим у Galidor проблем нет. Кроме всего прочего, аркады отличаются исключительно консервативным подходом к геймплею. Беготня, прыжки,

Anarchy online SHADOWLANDS

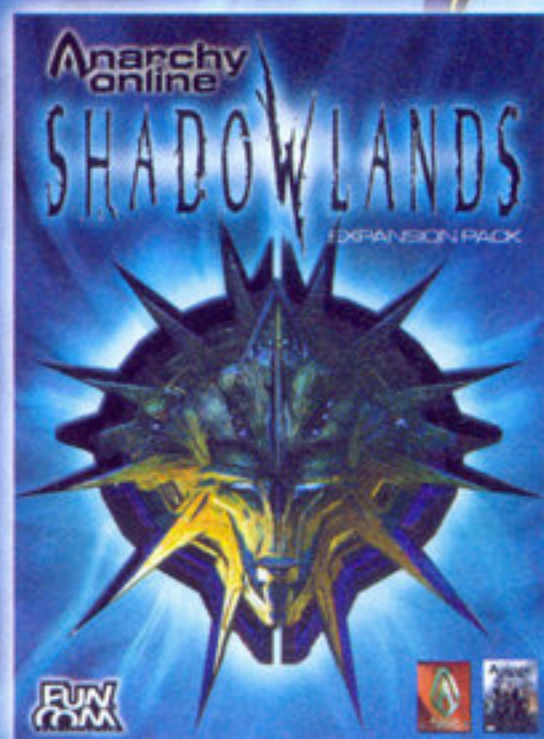
EXPANSION PACK

НОВАЯ графика!

НОВЫЕ технологии!

НОВАЯ правда жизни!

НОВОЕ измерение твоей свободы!



- **2 диска в DVD-упаковке**
- **Полная русская документация**
- **Эксклюзивная информация**
- **Уникальные ключи доступа**
- **Карты**
- **Инструкции**

Розничная цена **750 руб.** включает один месяц игры

Anarchy Online: Shadowlands включает полную обновленную версию **Anarchy Online** и **The Notum Wars**.



Если нет кредитной карты, всегда в продаже **30- и 90-дневные карты доступа!**

Мировая премьера - 9 сентября в 18:00 в Safemax на Новослободской.

www.mediahouse.ru

Информация и заказ дисков: (095) 931.9269

sales@mediahouse.ru

Эксклюзивный дистрибутор на территории России, стран СНГ и Балтии ООО «МедиаХауз»

СЕРВИС КОМПЬЮТЕРНЫХ ПРОГРАММ

разгадывание несложных головоломок, сдобренные поиском артефактов для телепортации в иные миры, — вот и все, чем можно заняться в Galidor. Видимо, поэтому популярность аркад не зависит от того, какой у нас год на календаре. Это вечный жанр.



Mysterious Journey: Chameleon (Schizm 2)

Жанр:	Квест
Издатель:	Dreamcatcher/ The Adventure Company
Разработчик:	Detalion
Похожесть:	Myst, Schizm
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Конец 2003 года



Адвенчуры все более уверенно претендуют на свое место под солнцем. Вслед за громовыми раскатами Syberia на иссушенные длительным периодом бесквеста рыночные нивы низвергся живительный адвенчурный дождь. Точнее, он еще только начинается. Из ниоткуда выскочила специализирующаяся на одних лишь квестах The Adventure Company (подразделение Dreamcatcher), грозящая выпустить в 2003-2004 годах десятка полтора (!) разнообразных квестов. Один из них — Mysterious Journey: Chameleon (или попросту Schizm 2) — появится на прилавках уже этой зимой.

Первый Schizm увидел свет еще в 2001 году и получил тогда массу лестных отзывов (как и немало заслуженных подзатыльников), став, пожалуй, единственным серьезным соперником Myst III: Exile. Впрочем, одолеть "Мист" ему было не суждено: Schizm, как ни крути, всего лишь клон, подражатель великого и ужасного короля квестов (в этом, кстати, признались и его авторы). Полнейшая статичность, загадочный мир и интригующий сюжет — "мистовые" заповеди для Detalion всегда были святы.

Но любой закон нуждается в периодической корректировке. Наступило время 3D-квестов, и разработчики Schizm не остались в стороне. Адвенчуры, по их мнению, сильнее всего затягивают человека в виртуальность, и следовательно, они должны давать максимальную свободу игроку. Да, соглашались в Detalion, прежней детализации на новомодных движках не добьешься, потому как даже самое современное 3D не сможет отобразить столько мелких деталей, как статичная рисованная картинка. Зато всегда есть возможность побродить по этим пасторальным, дышащим сюрреалистической жизнью локациям, заглянуть под каждый замшелый валун, полюбоваться на динамическую смену погоды, наконец, просто отдохнуть на местной скамеечке от мирской суеты экшенов, утомительной RPG-прокачки и мелочности RTS. Впрочем, любители индустриальных



ландшафтов могут не расстраиваться: судя по скринам, движок LithTech Jupiter (тот самый, что использовался в No One Lives Forever 2 и Tron 2.0), на совесть отрисовывает и техногенные пейзажи.

Кстати, первым, что увидит игрок, запустив Schizm 2, будет антураж космического корабля, в криогенной камере которого проснулся наш герой. Его мозг — чистая страница, никаких воспоминаний. Чуть позже Сен попадет на планету Аргилус, жители которой вот-вот подерутся из-за обломков разбившегося здесь корабля пришельцев. Сему предстоит сложная задача — помирить два рассвирепевших народца.

Сюжет обещает быть весьма и весьма оригинальным — ведь его писал Терри Даулинг, широко известный австралийский писатель. Застряв однажды на одном заковыристом пазле в Reah (тоже Detalion'овский квест, 1999 год), Терри решил попросить помощи у самих авторов игры. Заодно Даулинг отметил ряд недостатков в сюжетной линии, на которые не обратили внимание разработчики. Ну а когда пришло время Schizm 2, авторы, не мудрствуя лукаво, обратились за помощью к австралийскому профессионалу.

Напоследок еще немного бальзама на душу: головоломки ожидаются немного (слава богам: на ядреных пазлах первого Schizm обломал бы зубы даже Щелкунчик), всего три десятка, но зато большинство из них будут разрешаться на протяжении незначительного времени, как это обещается в Syberia 2.

А последняя, видимо, в лице Mysterious Journey получила достойного конкурента. Впрочем, не будем загадывать.

NHL 2004

Жанр:	Симулятор хоккея
Издатель:	EA Sports
Разработчик:	Black Box Games
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	NHL 2003
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец сентября 2003

Как правило, выход очередного спортивного симулятора от EA Sports — событие довольно заурядное: в названии игры появляется еще одна циферка, а на стволе геймплея вырастают новые веточки со вкусно пахнущими плодами. Однако EA Sports в этом году решила не ограничиваться прополкой сорняков и применением гербицидов: осенью дерево NHL будет срублено под корень, а команда "садовников" из EA Sports Canada, клепавшая игры серии NHL уже более пяти лет, уступит место мичуринцам из Black Box, которые ранее занимались разведением хоккейных симуляторов под различные приставочные платформы. Что же эти перемены су-



лят нам — простым смертным любителям виртуального хоккея? Судя по всему, очень много.

Во-первых, мы получим новый режим игры — **dynasty mode** (режим династии), благодаря которому впервые в серии NHL будут нормально реализованы как сезон, так и межсезонье. Нам же, в связи с этим, теперь отводится не только роль "святого духа", аки реактивный самолет летающего от игрока к игроку во время хоккейной баталии. Берите высь! Теперь мы, засучив рукава, попробуем себя в роли генерального менеджера одного из клубов NHL. У команд появятся бюджеты, которые будут самым непосредственным образом влиять на обмены игроками и подписание контрактов — кучу суперзвезд сможет позволить себе только очень богатый клуб. Сами трейды станут более осмысленными — то есть ситуации, когда управляемые AI команды соглашались на проигрышные для себя варианты или же вовсе разбазаривали свой основной состав, уйдут в прошлое. Нормальный вид примет процесс драфта новичков. Рост характеристик игроков больше не будет вычисляться генератором случайных чисел (а вы разве не знали, что характеристики хоккеистов в NHL 2003 росли от балды?) — теперь "прокачка" хоккеистов скрупулезно просчитывается по статистике отыгранного сезона. Более того, на параметры игроков влияет профессионализм тренерского состава и менеджеров клуба, причем как тренеров, так и менеджеров можно будет нанимать и увольнять. И, наконец, финальный штрих к набросанному эскизу — вы не только будете управлять выбранным клубом в течение нескольких десятков лет, но и сможете заняться обустройством собственного офиса и хоккейного стадиона. Кстати, это не просто стандартная фишка а-ля "тайкун" — апгрейды офиса и хоккейной арены будут влиять на успех в подписании игроков, на результаты домашних игр и ряд других моментов геймплея. Каких именно — пока секрет.



Самые главные новшества ждут нас на арене. Все аркадные элементы — NHL-карточки, супергерои и прочая-прочая — будут торжественно зарыты в одной братской могиле вместе с NHL 2003 и ее предшественницами, ибо NHL образца 2004 года будет стопроцентным симулятором. Вы ловко научились забивать голы ван-таймерами, шустро прорываться в зону противника вдоль борта и каждую вторую атаку выходить один на один с вратарем? Спешу охладить ваш пыл — заново переписанный AI и улучшенная физическая модель не пропустят такую халяву: как и в реальном хоккее, защитники будут прессинговать ваших форвардов по всему полю, особенно — в своей зоне и у борта. Соответственно, число голевых моментов снизится, и количество голов за матч наконец-то придет в соответствие с реалиями настоящего хоккея. Точно так же усложнится игра в обороне, в первую очередь из-за новой системы проведения силовых приемов. Зато сами приемы станут зрелищнее и разнообразнее. Как вам такие новшества — чекинг при помощи, пардон, задницы и чекинг двумя игроками сразу (классическая коробочка)?

Не менее радикальные изменения коснутся и ледового побоища: слащавые драки, заточенные под невинный детсадовский возраст и до тошноты опротивевшие нам уже в NHL 99, уступят место настоящему хоккейному "махалову". Наши парни в шлемах наконец-то осваивают основы бокса, кунг-фу, клюшка-до и натяни-этому-парню-на-голову-майку-шу. Одним словом, теперь во время драк придется не зевать, а спешно вспоминать основательно подзабытый **Mortal Kombat**.

Графический движок тоже обещают новый, но практика показывает, что дело не столько в движке, сколько в качестве текстур и анимации. С последней, судя по демо-роликам, все будет отлично: хоккеисты движутся еще более плавно и реалистично — "стыки" между различными фазами анимации незаметны. ■

АДСКИЙ СУББОТНИК ПРОДОЛЖАЕТСЯ!



- ◆ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ - АПОСТОЛ
- ◆ ГРОМАДНЫЕ УРОВНИ СО СКРОЛЛИНГОМ
- ◆ НОВЫЕ ЗАКЛЯТИЯ
- ◆ НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

МедиаХауз

Talirex
INTERACTIVE

www.mediahouse.ru

Информация и заказ дисков: (095) 931-92-69 sales@mediahouse.ru

© 2003 "Mediahouse" © 2003 "Talirex Interactive" Все права защищены.



ARMED and DANGEROUS

Жанр:	3D Action
Издатель:	LucasArts
Разработчик:	Planet Moon Studios
Похожесть:	Giants: Citizen Kabuto
Дата выхода:	Конец 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.lucasarts.com/products/armedanddangerous

Понятие "комедийный боевик" знакомо каждому — взять хотя бы всем известного Джеки Чена, который только в этом жанре и работает. А вот "комедийный экшен" — уже диковинка. По какой-то странной причине игры в жанре 3D Action почти всегда отличаются убийственной серьезностью, если не сказать пафосностью. Впрочем, конечно, история знала исключения из этого правила. Например, MDK. Или Giants: Citizen Kabuto. Или — когда-то давно — Earthworm Jim, весьма комедийная игрушка, хоть и не экшен в чистом виде... И что характерно, все эти три игры сделали одни и те же люди.

Трое в лодке, не считая робота-убийцы

У четырех членов вооруженного бандформирования "Лайонхартс" были давние счеты со злым королем Форджем. А еще они давно собирались совершить ограбление века. Решив совместить приятное с полезным, они вознамерились украсть у короля Book of Rule — весьма ценный монарший фолиант. Таким образом им удастся унизить проклятого деспота и заодно немного подзаработать. Однако в процессе осуществления этого замечательного плана бандиты как-то незаметно для себя ввязались в подпольное восстание против тирана, и теперь им вдобавок к ограблению предстоит сразиться с несколькими десятками тысяч королевских солдат. Проще пареной репы — "победа будет вашей после 12 000 выстрелов или около того", как сказано на сайте игры.

Ребята из Planet Moon Studios всегда отличались изрядным чувством юмора и умело воплощали его в своих играх. Что, к счастью, никогда не шло в ущерб последним

— все они были динамичными, красивыми и захватывающими. В своем новом проекте, сюжетную завязку которого вы только что прочли, разработчики также не собираются изменять этому принципу. В Armed & Dangerous мы смело можем рассчитывать на наличие всех фирменных фишек: оригинального подхода к геймплею, напряженного экшена, масштабного действия, неожиданных сюжетных поворотов и, разумеется, обилия дурацких приколов.

Вот взять хотя бы наших четырех бандитов. Джонси, человекообразный крот с шотландским акцентом, специалист по взрывчатым веществам и сарказму. Q1-11, интеллигентный дроид-убийца из числа королевских войск, который обрел самосознание посредством... любви к чаю. Рексус, в прошлом известный доктор, волшебник и провидец... Пострадал от тяжелой травмы головы и превратился в пучеглазого вонючего коротышку. И, наконец, Роуман, предводитель этого вооруженного цирка, — меткий стрелок и без-

жалостный головорез.

Понятно, что каждый из героев обладает некими уникальными умениями. Но будет ли возможность играть за кого-либо, кроме Роумана, — пока неизвестно. Скорее всего, остальные будут, как четверо второстепенных Меккаринов в Giants, просто бегать где-то поблизости, подчиняясь простым командам. В

Citizen Kabuto этот механизм был реализован очень неплохо. Разница лишь в том, что если Меккарины практически ничем друг от друга не отличались, то здесь налицо и магические способности Рексуса, и взрывчатка Джонси; короче говоря, задачи, встающие перед второстепенными персонажами, будут куда как разнообразнее.

Идет война народная

Армия противника порадует нас как изобилием пушечного мяса, так и умным AI. Противоречие между двумя этими понятиями разрешено так: рядовые члены королевской армии, полуллюди-полузвери, будут встречаться повсеместно и в больших количествах, давая нам возможность щедро орошать ландшафт их ошметками. А чтобы борьба все-таки не сводилась к скучному избиванию младенцев, порой нам будут встречаться ребята посерьезнее. "Капитаны", действу-



▲ Нет-нет, это не ошибка саперов. Это успешно брошенная осколочная граната.



▲ "Взятие крепости с видом от первого лица". Если бы не облачка взрывов, то можно было бы подумать, что действие происходит в каком-нибудь Древнем Риме.



▲ Q1-11 и закатное небо. Холст, масло, полигоны, трассирующие пули и убийственные спецэффекты.

ющие на манер спецназовцев из *Half-Life* — ловко маневрирующие, метко стреляющие и умело кидаящиеся гранатами; Голиафы — машины уничтожения высотой в двадцать метров; Q1-12 — дроиды-убийцы улучшенной модели, неуязвимые для обычных пуль и вооруженные шестистволками. Также разработчиками упоминаются какие-то "монахи" и "твиглеты", но что это такое — пока держится в секрете.

Впрочем, наши головорезы — тоже ребята не промах. В их арсенале предостаточно средств для того, чтобы, так сказать, поставить мир с ног на голову. В случае с пушкой под названием *Topsey-Turvey Gun* (и не спрашивайте меня, как оно переводится!) это выражение имеет буквальный смысл. Как рассказал Аарон Лозб, продюсер *Armed & Dangerous*, "эту пушку мы придумали благодаря баг! В игре встречаются турели, из которых можно пострелять, заняв место внутри кабины. На ранних стадиях разработки, когда игрок вылезал из такой турели, мир почему-то начинал крениться в сторону, пока не переворачивался вверх ногами. Тим Уильямс, наш креативный директор, относится к разряду людей, живущих по принципу "если жизнь дает тебе лимон, сделай из него лимонад"; увидев этот баг, он объявил: "А это фишка!". Так родилась идея *Topsey-Turvey Gun*. *Topsey-Turvey* выглядит как большой шуруп. Шуруп втыкается в землю, за него хватаются герои, и тут мир... действительно переворачивается вверх ногами, и все враги в



радиусе видимости улетают в небо. Гравитационная аномалия через некоторое время заканчивается, и те, кто улетел "вниз", оказываются "наверху" — и аки спелые яблочки шмякаются об землю с сочным звуком. Как вам такой подход к зачистке территории?

Среди прочих веселых средств уничтожения есть снайперская винтовка а-ля "рейлган" — ее пули прошивают насквозь любое количество врагов, стоящих на одной линии; четырехствольная базука (без комментариев); а также *Land Shark Gun*, которая стреляет... эээ... ну, подземными акулами. Акула зарывается в землю и... ммм... плывет, гордо выставив свой плавник, пока не достигает цели, которую хватает за ноги и утаскивает под землю. Оригинально, ничего не скажешь.

Не первый год замужем!

Armed & Dangerous использует улучшенную версию движка *Giants*, которая, напомним, была одной из самых красивых игр за всю историю жанра экшен. В "моторчик" были добавлены почти все игровые графические технологии, появившиеся в игровой индустрии после релиза *Giants*, и теперь *Armed & Dangerous*, так сказать, графически вооружена и очень опасна...

Действие *Armed & Dangerous* происходит в основном на открытых пространствах; снежные равнины, леса, скалистые горы и приморские утесы — в общей сложности двадцать один уровень и пять видов ландшафта. А как мы уже видели в *Giants*, рендерить ландшафты программисты Planet Moon умеют лучше всего.

По словам разра-



▲ Та самая *Land Shark Gun* — пушка, стреляющая подземными акулами.

ботчиков, в игре будет три, так сказать, разновидности геймплея. В показанной на E3 демо-версии были представлены два: *Run'n'Gun*, обычная беготня с пушками с видом от третьего лица, и *Base Defend*, сиречь "защита базы", — в распоряжение игрока поступают база, пулеметная вышка, мортира и несколько тысяч (тысяч, именно так) противников, которые пытаются проникнуть за стены укрепления. Ну, что со всем этим делать, думаю, пояснять не надо. Просто представьте себе — все до горизонта заполнено врагами, а у вас бесконечный запас патронов... Сказка!

Относительно третьего режима разработчики пока молчат, но есть сильное подозрение, что это что-то связанное с гонками. Они это любят.

Издавать *Armed & Dangerous* будет LucasArts. Аарон Лозб на эту тему высказывается так: "LucasArts — это издатель мирового класса. Одна только звуковая студия "лукасов" вызывает зависть любого, кто хоть раз пытался сделать приличный звук на какой-нибудь средненькой студии. Но, главное, LucasArts имеет обширный опыт преобразования оригинальных идей в отличные веселые игры. Проблема с оригинальными играми в том, что им требуется издатель, который действительно понимает, как работать над проектом, который не является чьим-то сиквелом и не сделан по мотивам какого-нибудь кинопобластера. LucasArts, конечно, известна по играм, основанным на сериале под названием "Звездные что-то там", — но не менее знамениты проекты этой студии типа *Grim Fandango*, *Full Throttle*, *Loom*, *Sam & Max*... Играм, которые воплощают новаторские идеи и рассказывают оригинальные истории, не опираясь на

кино. Ребята "секут фишку". Честно говоря, выбор этого издателя для *Armed & Dangerous* был не выбором вовсе, а исторической необходимостью."

Кроме шуток

В официальном пресс-релизе есть такая гордая фраза: "у десяти членов Planet Moon Studios суммарно наберется сто лет опыта работы в игровой индустрии". Это не преувеличение — все они имеют в своем послужном списке далеко не один проект. И, что гораздо важнее, каждый из них доказал, что может не просто работать по заданному шаблону, но и успешно воплощать в жизнь смелые, оригинальные идеи.

Armed & Dangerous уже сейчас, на начальной стадии разработки, демонстрирует много такого, чего не найдется и в десятке других игр, вместе взятых. Насколько оправданными окажутся наши ожидания, мы узнаем, конечно, только после релиза. Но уж проходным этот проект назвать никак нельзя. ■

Будем жгать?

Отвязный экшен, совмещенный с не менее отвязным чувством юмора — редкое сочетание, которое просто нельзя пропустить.

Процент готовности:

40%



MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

Жанр:	Action/космос
Издатель:	Vivendi Universal Games
Издатель в России:	Софт Клаб
Разработчик:	Warthog Entertainment
Похожесть:	Freelancer, Halo, Star Trek: Elite Force II
Дата выхода:	Осень 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.huntthetdown.com

Накал конкурентных страстей в нашей с вами индустрии в последнее время поднялся выше отметки "температура на поверхности Солнца". Количество брэндов на каждого покупателя превышает все разумные пределы, сюжетный голод уже давно свирепствует даже в самых зажиточных девелоперских провинциях, требования к качеству — неуклонно растут. В таких условиях каждый разработчик выбирает свой путь к успеху, исходя из личных возможностей и способностей. Богатые и талантливые не спеша прорабатывают каждую мелочь, каждую деталь проекта, словом, выкладываются на сто процентов, параллельно обрабатывая позиции соперников огнем крупнокалиберной пиар-артиллерии (впрочем, и она периодически промахивается: недавний пример — *Enter the Matrix*). Бедные и умные, не надеясь на рекламную поддержку папы-мамы-паблишера, старательно грызут гранит незадействованных прежде идей — в этом их единственный шанс. А вот представители среднего класса разработчиков за пару-тройку лет упорных мозговых штурмов выдают на-гора пару-тройку средних идей. Именно к этой классовой прослойке и относятся авторы *Mace Griffin: Bounty Hunter*.

Встречают по сюжету

Причислить *Mace Griffin* к проектам разряда "крепкий и румяный середнячок" можно уже на стадии оз-

накопления с пресс-релизами. Трэш — привычек не имеет, концептуальными болезнями не страдает, личиком смазлив. Но... гениальным его назвать нельзя. На вопросы отвечает односложно, особо не фантазируя: "А как там у вас с геймплеем?" — "Все о'кей! Милльон видов оружия, тысяча разновидностей вражин..." Не стесняется использовать легкие заимствования из игр других жанров. Сценарий развора... Впрочем, о нем расскажем поподробнее, ибо встречаются в нашем разделе обычно по сюжету.

Итак, за иллюминатором двадцать первый век. Человечество, свято уверовав в предсказания фантастов и нострадамусов от игровой индустрии, расплодилось по всей галактике и продолось в кабалу мега-

корпорациям. Последние, однако, так и не смогли навести порядок — волна преступности захлестнула видимую часть вселенной. Для борьбы с криминалом создается элитное спецподразделение рейнджеров, в которое и записался наш герой Мейс Гриффин. Выполнением своей миссии отряд занимался недолго: в один прекрасный день некоторые из его сотрудников были найдены мертвыми, а Мейс, как единственный выживший и главный подозреваемый, — брошен в тюрьму. На свободу его выпустили лишь десять лет спустя. Тем не менее длительный срок заключения не сломил Гриффина, и из тюремных ворот он выходил с одной-единственной мыслью: отомстить тем, кто его подставил. Однако для

этого нужны деньги, и деньги немалые, а заработать их в короткий срок можно лишь отловом космических пиратов, нанявшись в "охотники за наградой". Этим наш герой и занялся, благо что еще не забыл навыки борца с преступностью.

С этого момента и начинается собственно игра. Работу, по старой традиции, мы будем искать в межгалактических барах, пабах и прочих местах скопления NPC, либо получать в ходе радио-брифинга, организованного прямо на борту корабля. Выполнение каждого конкретного задания укладывается в рамки отдельной миссии, цель которой, в большинстве случаев, оригинальностью не отличается: перебить все, что движется.



▲ Мистер Гриффин собственной персоной. Его физиономия как будто создана по брошюре "Типичные лица героев космобоевиков".



▲ Зрелище наводит на аналогии. Чувствую, нам еще придется пообщаться с этими тварями из колб.



▲ Астероидные поля прямо по курсу: придется показать все свое пилотское мастерство.

Два элемента одной гениальной идеи

Боевая система, призванная, по идее, стать визитной карточкой игры, не отличается особым новаторством. Беготня за флибустьерами по обставленным со спартанским аскетизмом помещениям космических кораблей дикого восторга не вызывает, как, впрочем, и особо не раздражает. Что не так уж и мало, если учесть, что ни модных файтинг-эле-

ментов, ни полюбившегося нам slot-то в Bounty Hunter нет и в помине.

Искусственный интеллект, по свидетельству очевидцев, оказывает слабое сопротивление. По крайней мере, на дерзкие контратаки компьютерные супостаты не идут и хитроумными тактическими комбинациями не пользуются. Сложность прохождения возрастает лишь благодаря огневой мощи электронных гадов да замороченности дизайна уровней.

Но не все так плохо, как кажется.



▲ Бедность интерьера и приличные тени, ураганная динамика и лубочные спецэффекты... На редкость противоречивая игра.

Бестиарий

Помимо людей, мир Mace Griffin населяет еще несколько рас. Различия между ними более чем серьезные. Разработчики заявляют, что хотя в Bounty Hunter не будет никаких намеков на элементы RPG, но "национальные особенности" существ смогут серьезно повлиять на геймплей. Как именно — сказать сложно, однако смысл в предварительном ознакомлении с местным бестиарием есть.

Люди. Общайся с персонажами, принадлежащими к этому широко распространенному и исключительно опасному виру... то есть, простите, расе, имейте в виду: их единственная цель в жизни — сколотить состояние (любыми средствами; один из вариантов — предательство) и дожить свой век на собственной планете.

Джалдари. По своей натуре это беззлобные и мирные существа, хотя физически они намного сильнее людей. Шанс столкнуться с ними в бою невелик, поэтому спокойно завязывайте дружеские отношения с представителями этой расы. Не подведут.

Валликаны. Мелкотравчатые, но исключительно хваткие и сообразительные животные. Высокие технологии так и не научили их хорошим манерам — при случае непременно обманут, чуть зазеваешься — пристрелят. При встрече с ними лучше держать ухо востро, а руку — на кобуре.

Арахниды. Примитивные создания, обитающие практически на любом корабле. Эдакие "космокрысы". Питаются главным образом корабельными тараканами, а посему не хватайтесь за сердце, обнаружив их в любимом галльоне. Хватайтесь лучше за огнемёт.



Тот же шустрый AI способен и на более осмысленные действия. Так, реакция вражин на наше появление зависит от целого ряда факторов: от их храбрости, интеллекта или состояния здоровья. Кроме того, управляемые компьютером недруги неплохо разбираются в оружии и, заприметив в наших лапках что-нибудь вроде ракетницы, могут задать стрелкача, если, конечно, они сами не вооружены чем-нибудь подобным.

Некоторое однообразие геймплея призваны скрасить интегрированные мини-игры. К примеру, обезвреживание бомбы под аккомпанемент тикающего таймера, скоростное перепрограммирование главного компьютера или марафон до спасательной капсулы по обваливающимся коридорам космостанции. В целях облегчения навигации по уровням авторы сделали что-то вроде компаса-путеводителя а-ля Medal of Honor или Enter the Matrix. Очевидно, все эти мини-развлечения переключались в Mace Griffin из Anachronox и Red Faction.

А вот еще одна заимствованная фишка, на этот раз прямиком из Halo: определенное количество пуль и ракет Мейс может принять на грудь без ущерба для здоровья. Главное в этот момент — отбежать куда-нибудь за угол и отдышаться. Броня восстанавливается автоматически.

Кстати, чего это мы все про экшен да про экшен? Загляните в шапку статьи. Видите слово "космосим"? Кто-нибудь может вспомнить хоть одну игру, совмещающую в себе классический экшен и космосим? Лично я — нет. Да, готов согласиться с возможными контраргументами: ни одна из составляющих Bounty Hunter не будет идеальной. Разумеется, летная модель кораблей вряд ли сможет потягаться с "чистыми" космосимами благородных кровей вроде Homeplanet или Freelancer. Но ведь важен сам факт соединения столь разных жанров. Вспомните, например, сколько времени мы жда-

ли реализации вменяемых транспортных средств в экшенах? О-о-очень долго, вплоть до пришествия Grant Theft Auto 3.

И еще один аргумент для окончательной победы над всеми скептиками: вылеты в космос и пробежки на своих двоих будут происходить в "едином пространстве". Говоря человеческими словами, вы сможете облазить весь уровень, после чего забраться в корабль и безо всякой дополнительной загрузки и томительного ожидания продолжить бой уже в космосе.

А провожают по скриншотам...

...которые, честно говоря, не вызывают каких-то бешеных восторгов. Мультиплатформенность (а на PlayStation 2 и Xbox игра вышла еще в июне), как это часто бывает, выходит боком именно нам, пишущим. Нет, графика, безусловно, неплоха, но на фоне того же Freelancer... В общем — смотрите скриншоты.

С другой стороны, пропускать Mace Griffin только из-за графической заскорузлости — откровенно глупо. Всеми любимые жанровые революции не совершаются в одночасье. Они долго зреют, параллельно накапливая запас новаторских идей, большинство из которых приходят из "малозаметных" игр вроде Bounty Hunter. ■

Будем ждать?

Важный, хотя и обреченный на недолгий успех, кирпичик в стене жанра экшен. Потенциальная игра-однодневка, которая может оставить самые приятные воспоминания.

Процент готовности:

90%

Игорь Варнавский (revolt@igromania.ru)

DEAD to RIGHTS

Японские игры вызывают у играющей общественности всего остального мира двойственные чувства: от безудержного восторга и почти сектантского фанатизма (Metal Gear Solid, Final Fantasy и Gran Turismo) до закономерного отторжения (всевозможные Dragon Quest'ы Yu-Gi-Oh и Samba De Amigo). А вот западные игры, напротив, с большим трудом приживаются в традиционалистском мире сакур и фудзиям, вне зависимости от жанровой принадлежности и качества выделки. Загадочна японская душа, и раскусить ее не под силу даже дотошным игроделам. Но чудеса все же случаются: например, в мае на вершины японских чартов взлетел... Max Payne (да-да, там его только что "локализовали")! Трудно объяснить успех этой игры в Японии — до сих пор ни один западный экшен такого рода не добивался подобных результатов. Однако кое-кто сумел все же предугадать такой вариант развития событий. Этим "кое-кто" оказалась японская компания Namco, из-под крыла которой еще летом 2002 года выпорхнул неплохой японский клон Max Payne — Dead to Rights.

Игра, как и положено истинному японцу, вышла на всех возможных платформах, кроме, естественно, PC. Впрочем, особого признания она не получила: вылепленный всего за один год проект по определению не мог тягаться с полицейским Пэйном. Более того, Dead to Rights страдала целым букетом типично консольных заболеваний, что, учитывая еще и капризную натуру избалованных обилием игр пользователей приставок, предопределило быстрое забвение проекта... вплоть до нынешнего лета.

Сегодня, в условиях продолжающегося в Японии экономического кризиса, Namco уже не может не пожертвовать самурайской честью

(не позволявшей доселе выпускать чуждые ПК-игры). В противном случае и до банкротства недалеко.

Пришелец из мира консолей

Dead to Rights относится к той категории игр, которым на роду написано не совершать революции и не переворачивать индустрию с ног на голову, а планомерно, сантиметр за сантиметром, расширять и углублять свой жанровый ареал. Прожив на винчестерах свою недолгую жизнь, они отмирают, подготавливая тем самым плодородную почву для всходов новых "макс пейнов" и "халф-лайфов". Они — навоз истории, но и в этой мерзкой субстанции могут выкристаллизовываться хиты. К сожалению, разглядеть такие драгоценные камни и уж тем более отшлифовать их в соответствии со всеми запросами эстетствующей публики может далеко не каждая контора.

Так было и в нашем случае. Недоработанную, сырую концепцию Dead to Rights инкрустировали в дешевенький движок, низкой даже по приставочным меркам пробы, и выбросили в таком непотребном виде на мировой рынок. Результат был предсказуем: игра миглом очутилась в выгребной яме. Namco просто-напросто поторопилась — ни один покупатель не разглядел в дымящемся и еще не принявшем окончательную форму сгустке задатков хитовой игры. А они были.

К сюжету, это, впрочем, не относится. Как и в творении обожаемых нами финнов из Remedy, его можно утрамбовать в одно-два предложения. Наш герой — полицейский по имени Джек Слейт — во время осмотра очередного места



Жанр:	3D Action
Издатель:	Hip Interactive
Разработчик:	Namco/The Bitmap Brothers
Похожесть:	Max Payne, Enter the Matrix
Дата выхода:	Осень 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.deadtorights.com



▲ Пес по кличке Тень лихо обезвреживает очередного приспешника сил зла. Главное в такой охоте — неожиданное нападение.

преступления внезапно обнаруживает труп собственного отца. Не задумываясь особо над причинами произошедшего (убийство — явная провокация мафии), герой берет пушку и отправляется в частный крестовый поход.

Дальнейшее развитие событий вызывает сильнейшее чувство дежавю. На протяжении пятнадцати глав (опять Мак!) Джек оголтело носится по локациям Grant City (по сути,

того же Нью-Йорка), фаршируя свинцом сотни бандитов и глотая аптечки, а в конце каждого уровня беспощадно расправляется с неизбежными "боссами".

Исправно функционируют и другие знакомые игровые шестеренки: например, slow motion. Правда, недруги здесь немного расторопнее двигаются в замедленном времени, чем их финско-американские собратья...



▲ Невнимательно следящие за новостями люди могут принять этот кадр за скриншот из приставочной версии Max Payne.

▲ Одна из многочисленных мини-игр: победив в тюремном чемпионате по армреслингу, можно получить доступ к кое-какой важной информации.

▲ Вездесущие стелс-элементы прокрались и сюда: Джек выжидает удобный момент, чтобы напасть на бойца якудзы.

...Зато к чему в Dead to Rights есть реальные претензии, так это к модели автоприцеливания. О, это настоящий бич большинства консольных экшенов! "Интеллектуальная система наведения" способна уложить на обе лопатки даже не шибко удобное управление The Thing. Едва заведя на полигональном горизонте противника, игра намертво фиксирует прицел на ближайшем супостате, не задумываясь над такими глупостями, как, например, местонахождение вражины. А ведь последний может находиться где угодно: у вас за спиной, по ту сторону запертой двери, за стеной или колонной. В результате управляемые компьютером сволочи безнаказанно расстреливают игрока, которому не остается ничего иного, кроме как прогнать в адрес "предусмотрительных" разработчиков и сговоровшейся с AI системы прицеливания пару ласковых слов.

Свою лепту в процесс обуревающей игрока фрустрации вносят аркадные мини-игры. Вживленные авторами больше для галочки в стремлении максимально разнообразить геймплей и отработать заявленные п-дцать часов игры, эти мини-развлечения также вызывают самые противоречивые чувства.

Графика консольной версии Dead to Rights выглядит устаревшей. Все попытки аниматоров вдохнуть жизнь в персонажей игры были сведены на нет разгильдяйством моделлеров и художников. Полигональная диета, на которой сидят все, без исключения, действующие лица игры, и простенькие спецэффекты приведут в ужас любого "компьютерщика".

Вам еще интересно продолжать чтение? Ну и отлично, ибо с недостатками покончено, а ниже по тексту — наиболее вкусные элементы Dead to Rights.

Jack&Shadow Grant City's Police

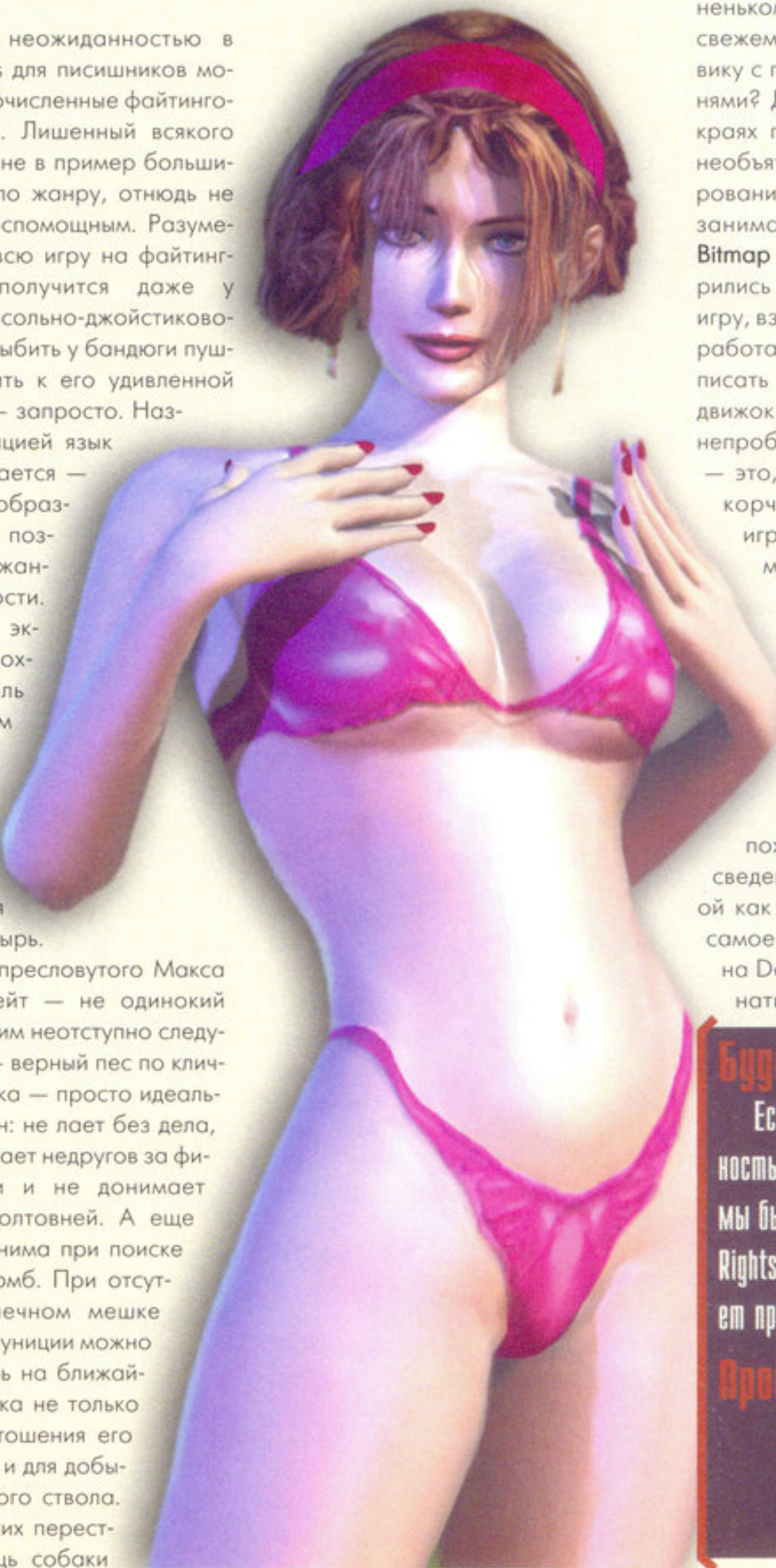
Начнем с никем ранее не апробированной возможности захвата гангстеров в качестве "живого щип-

та". Да, такая фишка присутствовала и в Metal Gear Solid 2, и в Splinter Cell, но... и мистер Солид Снейк, и Сэм Фишер не могли при этом обороняться. А вот Джек отстреливается, и еще как!

Приятной неожиданностью в Dead to Rights для пишущиков могут стать многочисленные файтинговые элементы. Лишенный всякого оружия Джек, не в пример большинству коллег по жанру, отнюдь не становится беспомощным. Разумеется, пройти всю игру на файтинг-манер не получится даже у монстров консольно-джойстикового боя. А вот выбить у бандюги пушку и приставить к его удивленной физиономии — запросто. Назвать это новацией язык не поворачивается — еще Messiah образца 2000 года позволял такие жанровые вольности. Но не всякий экшен может похвастаться столь интересным совмещением драк и перестрелок...

В рукаве у разработчиков остался еще один козырь. В отличие от пресловутого Макса П., Джек Слейт — не одинокий мститель. За ним неотступно следует напарник — верный пес по кличке Тень. Собака — просто идеальный компаньон: не лает без дела, пребольно кусает недругов за фиговые части и не донимает скриптовой болтовней. А еще псина незаменима при поиске спрятанных бомб. При отсутствии в заплочном мешке оружия или амуниции можно натравить Тень на ближайшего молодчика не только с целью опустошения его лайфбара, но и для добычи вождельного ствола. В особо жарких перестрелках помощь собаки

тоже не будет лишней: палящие по Джеку супостаты не обратят никакого внимания на собаку, пока та не перегрызет одному из них сонную артерию.



После прочтения всего вышеизложенного у вас может возникнуть закономерный вопрос: зачем мы уделяем столько внимания средненькому (да еще и не слишком свежему) по всем показателям боевику с глубокими консольными корнями? Да потому что в наших PC-краях потенциал у Dead to Rights необъятный. Дело в том, что портированием проекта на персоналки занимаются не кто иные, как Bitmap Brothers, которые вознамерились создать практически новую игру, взяв за основу лишь каркас. И работа им предстоит адская. Переписать почти с нуля графический движок и переделать физику (пуленепробиваемые деревянные ящики — это, согласитесь, нонсенс). Выкорчевать большинство мини-игр. Спустить в мусоропровод модель автоприцеливания. Довести до ума рукопашные схватки и перестрелки. И тогда, возможно, мы получим самый совершенный на сегодняшний день клон Max Payne. Граждане, ожидающие выхода второй части похождения Макса, примите к сведению: Max Payne 2 появится ой как нескоро, так что сейчас — самое время обратить внимание на Dead to Rights. Других альтернатив пока не видно. ■

Будем ждать?

Если бы у Shiny была возможность gogelать Enter the Matrix, мы бы не обсуждали здесь Dead to Rights. Но на безрыбье игра рискует превратиться в реальный хит.

Процент готовности:
80%

SPECNAZ

PROJECT WOLF

Андрей Александров
alexandrov@igromania.ru

Странная все-таки страна — Чехословакия. Создается впечатление, что у нее, равно как и у ее наследниц — Чехии и Словакии — никогда не было достойных армий. Иначе как вы объясните тот факт, что программисты этих стран делают игры исключительно о чужих вооруженных силах? Вот чехи, например, создали *Operation Flashpoint* и *Vietcong*. Хорошие игры про войну и американскую армию. Той же тропой решили пойти и словаки из молодой компании *Byte Software* — и анонсировали игру *Specnaz: Project Wolf*. Правда, армия там не американская и даже не словацкая, а... российская! Случай, можно сказать, беспрецедентный — иностранные разработчики делают игру про наш спецназ.

В поисках ядерной бомбы

Сюжет *Specnaz: Project Wolf* незамысловат. Наши дни. Советский Союз вот уже более десяти лет как благополучно развалился, оставив после себя множество военных баз, разбросанных по всем уголкам Земли. В секретных хранилищах этих заведений до сих пор пылятся немало различных смертоносных игрушек с лейблом "made in USSR". В том числе и ядерное оружие. Из-за разрухи в экономике наследница СССР Россия не может в должной мере обслуживать свои зарубежные базы и обеспечивать их безопасность на серьезном уровне.

Естественно, подобная ситуация совершенно не устраивает Генеральный Штаб. Постепенно ядерное оружие вывозится на территорию России, где и хранится под присмотром. Но в один ужасный день неожиданно пропадает связь с транспортным самолетом Ил-76, на борту которого находится очередная партия смертоносных зарядов. От одного лишь известия об этом большинству генералов в Генштабе сразу становится нехорошо. Попади в руки террористов хоть одна боеголовка — и по спокойному и стабильному миру можно смело заказывать панихиду.

Аналитики не исключают вероятность того, что авиакатастрофа могла быть подстроена. На ноги тут же поднимается практически весь личный состав Главного Разведывательного Управления (ГРУ) Генштаба, которому дается четкий и ясный приказ — в самые кратчайшие сроки найти пропавшее оружие и под конвоем доставить его на ближайшую военную базу. Для силового обеспечения операции в точку, куда, предположительно, упал самолет, направляется одна из лучших групп спецназа ГРУ. Угадайте, кто будет ее командиром?

Впрочем, простой прогулки к останкам самолета с последующей эвакуацией ядерного оружия не получится. Уже после первых стычек выяснится, что спецназовцам противостоят очень серьезные противники в лице террористической организации "Абу Нидаль". Ее лидеры основательно подготовились к операции по захвату бомбы, и поэтому вернуть ее обратно будет не так просто.

Даже после возвращения ценного боеприпаса спецназовцам скучать не придется — начальство моментально придумает для них новые задания, вроде уничтожения тренировочных лагерей экстремистов или ликвидации базы крупного наркокартеля... Всего же в игре запланировано около сорока миссий в различных точках земного шара: Йемене, Иране, Афганистане, Узбекистане и, наконец, Мьянме. Присутствует в *Project Wolf* и легкий налет нелинейности: если в одной из миссий кого-нибудь из спецназовцев возьмут в плен, то в следующей появится задание спасти беднягу.

Просто убей его

Пока не совсем понятно, как будет происходить отстрел зловерных похитителей ядерного оружия. Разработчики очень скупы на подробности геймплея. Известно, что процесс управления командой напоминает виденное в *Ghost Recon*. А это значит, что игроку подчинено несколько небольших боевых групп, которыми можно управлять в реаль-



Жанр:	Tactical Action
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Byte Software
Похожесть:	Ghost Recon, Operation Flashpoint
Дата выхода:	Конец 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.byte.sk/project/specnaz



▲ Снайпер вышел на позицию — явно планирует продырявить кому-то голову.

ном времени посредством тактической карты. А еще это значит, что в *Specnaz* нет никакого предварительного планирования! Большинство заданий происходит на открытой местности. Спецназовцам придется зачищать опасные территории, устраивать засады и диверсии,

вести разведку и тому подобное.

Разработчики утверждают, что в распоряжении командира виртуального отряда ГРУ окажутся несколько тактических приемов и уловок, ранее не замеченных в подобного рода играх. Например, в состав подразделения войдет... соба-



▲ Камуфляж нашего бойца не особо подходит для местной степной растительности.

ка. По мнению специалистов из Byte Software, в подвалах КГБ уже долгие годы идут эксперименты по использованию шариков и тузиков в качестве "супертренированных живых боевых машин" (прямая цитата с сайта разработчиков). Подобные, с позволения сказать, "машины" обучены понимать команды хозяина, передаваемые по рации, и уходить на огромные расстояния от основной группы. Так что собака в Project Wolf будет незаменима, когда речь пойдет о доставке экипировки и припасов с базы или проведении разведки и диверсий во вражеском тылу.

Разработчики предпочли пойти на компромисс между реалистичностью и интересностью. А это значит, что в плане физики или, например, оружия вполне возможны значительные упрощения.

Кстати об оружии. Арсенал Spetsnaz: Project Wolf обещает стать настоящим раем для поклонников продукции отечественных оружейников. Если честно, то подобного количества пушек из России я не ви-

дел ни в одной игре. Из привычных армейских стволов ожидается традиционный АК-74 с возможностью установки подствольного гранатомета, ночного и оптического прицелов, а также свежий АН-94 "Абакан". Снайперы смогут опробовать классическую СВД-С, бесшумную ВСС "Винторез" и даже дальнобойную крупнокалиберную В-94. Если же задание потребует выполнить тихо, то оружие можно сменить на пистолеты-пулеметы вроде ОЦ-02 "Кипарис" и ОЦ-14 "Гроза" со встроенным глушителем. Кроме того, в игре планируется внушительный список пистолетов, гранатометов, пулеметов, ножей, а также несколько экзотических образцов вооружения вроде чешской снайперской винтовки CZ-700S и главного хита сезона — армейской боевой саперной лопатки!

Опробовать столь обширный арсенал можно не только в режиме одиночной игры, но и в мультиплеере. Разработчики Spetsnaz: Project Wolf утверждают, что при создании игры особое внимание



▲ Судя по небритой физиономии и "Калашникову" в руках — перед нами явно не воин-мировотворец НАТО.

уделялось именно многопользовательскому режиму. Помимо обычных сетевых развлечений вроде capture the flag и битв "стенка на стенку" ожидается несколько более любопытных типов игры.

Например, в *Atomic Countdown* игроки, разделенные на две команды, должны найти и запустить часовой механизм взрывателя ядерной бомбы противника. Пока идет обратный отсчет — вражеские боевики еще могут прорваться к боеголовке и остановить роковые часики. В противном случае раздастся большой "бум!", и та команда, чья бомба взлетит на воздух, будет объявлена проигравшей.

Второй любопытный сетевой режим — *The Reconnaissance* — представляет собой почти что онлайн-стратегию. В ней также участвуют две команды, причем каждая — со своим командиром, на экране которого вместо привычного вида от первого лица находится тактическая карта. С ее помощью можно не только видеть местоположение всех подопечных, но и отдавать им различные приказы. Впрочем, этот режим выглядит перспективно только для поединков между сыгранными командами. Набравшие же со стороны случайные игроки, скорее всего, просто проигнорируют даже самые продуманные приказы и превратят игру в банальный Team Deathmatch.

Смешанные чувства

Забавный, знаете ли, эксперимент происходит в Словакии. С одной стороны, разработчики проекта привлекают внимание хотя бы своей дерзостью. Решиться сделать игру про русский спецназ, который давно превратился в традиционного "мальчика для битья", — шаг довольно серьезный.

С другой стороны, если игра не будет выполнена на качественном мировом уровне, то ее уже ничто

не спасет, будь она хоть трижды про спецназ ГРУ. А насчет качества к Spetsnaz: Project Wolf у меня есть две большие претензии. Во-первых, это графика. Взгляните на скриншоты: модели угловаты, детализация окружения более чем скромна, текстуры невзрачны, а трава напоминает о полуторалетней давности Ghost Recon. Во-вторых, это достоверность проекта. Недостаточно просто сказать, что игра будет "про русский спецназ". Последний — подразделение засекреченное и впридачу обросшее неимоверным количеством слухов и фантазий. Поэтому исключительно "по книжкам" сделать достоверный проект будет очень сложно — желательно привлечь к разработке опытных консультантов из числа военных. Как с этим обстоит дело в Byte Software — неизвестно. Смогут ли разработчики достоверно смоделировать все образцы из заявленного арсенала? Будут ли бойцы подразделения в игре похожи на настоящих спецназовцев, или игроку придется созерцать нелепое "маски-шоу" в исполнении обряженных в камуфляж и разгрузочные жилеты амбалов?..

Вопросов много, и ответы на них мы сможем получить только после выхода игры, которая, кстати, уже "доросла" до статуса альфа-версии.

И знаете, лично я надеюсь, что у словаков все получится. ■

Будем ждать?

Словацкие разработчики, вопреки давней традиции, делают игру не про хваленую "Дельту", а про спецназ ГРУ. Что из этого выйдет — не знает пока никто.

Процент готовности:
60%



▲ Оформление уровней на нынешней стадии разработки едва тянет на оценку "очень средне". Зато модель АК-74 проработана на ять — постарались консультанты.

Игорь Варнавский
revolt@igromania.ru

CHAOS LEGION

Наблюдать за выходками игровой индустрии порой куда интереснее, чем просматривать свежие игры. Каждый день эта капризная особа преподносит новые сюрпризы и порождает цунами всевозможных кривотолков. Этим летом, например, мы наблюдаем редчайшее (на моей памяти это вообще первый случай) природное явление: массовое нашествие на компьютерный рынок консольной саранчи японского происхождения. Сначала о претензиях на оскудевшие в последние годы РС-нивы заявила **Silent Hill 3**, назначившая нам встречу на конец лета-осени, то бишь всего через три-четыре месяца после релиза на приставках (раньше на это уходило не меньше года). Затем в наши края пообещала залететь **Fantasy XI Online** от **Square Enix**. Чуть позже последовала необъяснимая отмена Xbox-версии экшена **Apocalyptica** от **Konami**. Дальше — больше: **Sony**, уже бог знает сколько лет вылизывающая **Star Wars Galaxies**, безапелляционно поставила крест на консольных версиях этой онлайн-овой RPG, а **Namco** и **Capcom** подвизались ближе к осени выпустить на нашей с вами платформе приставочные хиты **Dead to Rights** и **Chaos Legion**. Такого мы еще не видели: японские компании, прежде на дух не переносившие РС, вдруг ни с того ни с сего всем скопом ломятся в нашу дверь.

Наиболее логичное и простое объяснение: затянувшийся экономический кризис в Японии заставляет их дрожать осиновым листом над каждой йеной.

Хаос в умах

Вернемся, однако, к **Chaos Legion** — одному из приоритетных брендов **Capcom** в последнее вре-

мя. Не надо презрительно морщиться, заслышав название этой несколько одиозной игры. "Легион Хаоса", в отличие от недавней **Breath of Fire 4**, проект наисвежайший (на PlayStation 2 игра вышла в конце июля), крупнобюджетный и для РС довольно новаторский. Хотя на приставках такие игры уже не редкость. Первой ласточкой среди игр подобного жанра "там" стала **Devil May Cry** от той же **Capcom** — очень зрелищный и горячо любимый публикой экшен с харизматичным неосамураем по имени Данте в главной роли. Владельцы **Devil May Cry**, учуяв запах больших денег, мигом поставили жанр на конвейер — и уже весной 2003 года пожинали результаты своих "трудов": **Devil May Cry 2** вышла отменной, но все-таки вторичной и менее успешной игрой. Именно поэтому к моменту выхода второй части походов Данте на стапелях студии уже готовили к спуску на воду игру из другой вселенной и с несколько измененной концепцией геймплея — **Chaos Legion**.

Проект базируется на серии романов, широко известных в Японии. Синописис **Chaos Legion** достаточно традиционен для проекта из страны восходящего солнца: противостояние добра и зла в эклектичном антураже, осложненное психологическими моментами. В центре внимания два персонажа — бывшие друзья Зиг Уортхэйт и Виктор Делакруа, члены некоего религиозного ордена. Зиг, вернувшись однажды из долгих странствий, обнаружил, что Виктор... нет, не спит с его женой, а всего-навсего переметнулся на сторону Хаоса. Уортхэйт попробовал было по-хорошему уговорить своего друга завязать с этим делом, но Делакруа начал не на шутку упрямиться. Зиг, надеясь проучить своего

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Capcom
Разработчик:	Capcom
Похожесть:	Summoner, Final Fantasy
Дата выхода:	Осень 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Сайт игры:	www.capcom.co.jp/chaoslegion



▲ Не обращайте внимания на чудовищный размер пистолетов Алисии — такова стилистика жанра.

бывшего приятеля, затеял драку, в ходе которой была убита подружка Виктора... Что было дальше, не совсем понятно: Делакруа вроде поклялся уничтожить мир, ну а Уортхэйт обязался ему в этом помешать.

Впрочем, на Зиге сюжет клином не сошелся — в качестве главного персонажа может выступать и прелестная-девушка-с-двумя-пистоле-

тами — Алисия Ринслет. У нее тоже есть зуб на злодея Делакруа, который зверски убил ее друзей.

Впрочем, вернемся к Виктору. Главгерой чуть ли не до последней запонки копирует имидж Данте: все тот же харизматичный "мистер самурай" в элегантном плаще с веником всклокоченных волос и длинным мечом. Алисия на свой женский



▲ Легион в "пассивном" режиме: без отмашки хозяина в атаку не кинется.

прототип из Devil May Cry 2 не слишком-то похожа, но у все того же Данте она позаимствовала пару здоровенных пистолетов и... систему боевых действий. Все при деле: в нужный момент можно позабавиться ставшим классикой со времен всеми любимого Макса slo-mo, исполнить один из многочисленных акробатических трюков (двойной прыжок, беготня по стенам и так далее) и при этом не отвлекаться на разгадку головоломок и постылый поиск спрятанных на другом конце уровня ключей. В приставочном мире это называется intense gothic oreга — концентрированный, эффектный экшен-экстракт. Как жаль, что раньше до нас такие игры не доходили...

На этом отсылки к Devil May Cry заканчиваются — и начинаются сплошные "особенности".

Приношение легионам

Даже такие супермен и супервумен, как Зиг и Алисия, окажутся бессильны, если по замыслу сценариста в один момент на них свалится десятка два врагов. Чтобы облегчить жизнь геймерам, разработчики добавили в игру так называемые легионы: отряды монстров Хаоса, которые при условии положительного баланса маны могут в любой момент быть призваны героем. Всего в Chaos Legion предусмотрено семь легионов: Лень, Чревоугодие, Похоть, Зависть, Алчность, Гордыня и Гнев — точь-в-точь по названиям смертных грехов. Каждый из них обладает своими особенностями, слабыми и сильными сторонами. К примеру, в одном из легионов состоят на "службе" призрачные рыцари, а в другом — скелеты-лучники. Вообще, изначально в распоряжении наших героев был самый мощный легион — Thanatos. Но в самом начале игры они "случайно" теряют над ним контроль, и заполучить его обратно можно будет лишь ближе к

финалу и, соответственно, самым крутым боссам (иначе о балансе можно было бы забыть).

Командование демонами заставляет вспомнить Sacrifice. Возиться с каждым из подопечных, само собой, немисливо, поэтому управление предельно упрощено. Легионерам можно задавать несколько вариантов поведения. В "активном" режиме бойцы, едва заведя противника, бросаются в бой, а в "пассивном" окружают хозяина со всех сторон и на корню пресекают любые попытки дотянуться до обожаемого босса... если хватит силенок. Чтобы хватило, развитию своего демонического "детсада" надо уделять самое пристальное внимание. Накапливая опыт, ваши отряды растут не только качественно (сила удара, броня и так далее), но и количественно — чем больше вы крутеете, тем больше существ Хаоса присягают вам на верность. Впрочем, оказать посильную помощь легионеры могут и без телепортации в наш мир: ментально связавшись со своим отрядом, герой получает не-

хилые бонусы к силе атаки, защите, ловкости и тому подобному.

Любопытно, что в своем стремлении пойти навстречу неопитам авторы чересчур увлеклись и наделили легионы почти божественной силой: японская версия, вышедшая к моменту написания этой статьи, получила множество заслуженных подзатыльников за низкий уровень сложности. Скорее всего, это исправят уже в англоязычной PS2-версии и уж тем более к моменту выхода Chaos Legion на PC.

Кстати, о PC. Портитовщики обещают перековать еще одно слабое звено приставочной версии — графику. Правда, придаться тут особо не к чему, во всех графических недугах виновата художность PlayStation 2: примитивное убранство локаций да некоторая блеклость красок. Со всем остальным полный порядок. Модели просто распирает от полигонов, анимация на шестерку с плюсом, текстуры перерисуют вплоть до разрешения 1600x1200, ну а за зрелищность потасовки с участием десятка легионеров, двадцати-тридцати монстров и парочки боссов можно простить любые технические недоработки. Ничего подобного по масштабам на PC еще не было.

Впрочем, остается еще один немаловажный нюанс: сподобится ли Сарсом снабдить компьютерную версию игры нормальным компьютерным же управлением? Лень портитовщиков компании давно уже стала притчей во языцех.

Жертва времени

Станет ли Chaos Legion хитом? Давайте прикинем: продуманный (и проверенный на многочисленных жителях страны восходящего солнца) геймплей, зрелищные поединки, харизматичные персонажи, приятная графика, атмосферная музыка — все слагаемые успеха вроде бы на

месте. Но... запороть беспронгрышный проект на пути к PC японцы умеют. Это они доказали еще на примере первого Metal Gear Solid. Любая мелочь может погубить Chaos Legion. Такие игры плохо приживаются на PC (см. хотя бы Final Fantasy). Правда, непонятно, почему: то ли приставочные корни отпугивают "персональщиков", то ли сатанинская "анимешность", приписываемая каждой первой японской игре...

Но все же пора наконец понять, что не все японские игры описываются словами "тупость" и "отстой". Напротив, многие из них способны дать фору своим американско-европейским конкурентам. Надеемся, что выход Chaos Legion позволит пересмотреть устаревшие догмы. ■



Будем ждать?

Не новое, а первое слово в жанре, которого на PC еще нет. Однозначный "must see" в случае провала. Безапелляционный "must have" в случае успеха.

Процент готовности:
70%



▲ Не успев до конца материализоваться в пространстве, легионеры тут же вступают в бой.



В нашей с вами индустрии происходят вещи, которые в учебниках по маркетингу клеймятся страшным термином "диверсификация бизнеса". Это когда фирма всю жизнь, скажем, выпекала французские булочки с кунжутом, а потом вдруг начала ковать гусеницы для оборонного комплекса страны. С играми дела обстоят не так страшно — пока Blizzard пытается легким движением руки превратить брюки (Warcraft) в элегантные шорты (World of Warcraft), Sony Online Entertainment занята обратным процессом — культовая мультиплеерная RPG EverQuest прикинулась стратегией в реальном времени, по последней моде разрядилась в RPG-украшения и беспокойно стучится в наши двери. Счастье под названием Lords of EverQuest грозит явить себя миру уже в конце этого года.

Я тучка-тучка-тучка

EverQuest — это, безусловно, один из главных козырей в колоде Sony. Мощнейший онлайн-бренд: на данный момент — около 425 тысяч активных игроков и полноценный сиквел в разработке. Поэтому создание официального spin-off (ответвления, события которого разворачиваются в той же игровой вселенной) — шаг весьма опасный. Особенно учитывая, что игра разрабатывается в застенках некой Rapid Eye Entertainment, в то время как Blizzard творит World of Warcraft исключительно собственными усилиями. Sony, впрочем, сохраняет внешнее спокойствие и с голливудской улыбкой заверяет всех и каждого: "Не извольте волноваться, уважаемые господа фанаты. Все сделаем в лучшем виде!" А пока по

ту сторону океана те самые 425 тысяч нервно грызут локти и судорожно волнуются за судьбу вселенной EverQuest, мы с вами, как обитатели страны, в которой быстрый интернет по-прежнему является несбыточной (читай — непомерно дорогой для среднего класса) мечтой, можем спокойно и обстоятельно рассмотреть Lords of EverQuest.

Сюжет игры начинается за 10 000 лет до событий, описанных в оригинальном EverQuest (кто в курсе, о чем там идет речь, — поднимите руки). В нашем распоряжении находятся три всенепременно уникальные расы, три, соответственно, кампании по дюжине миссий за каждую концессию и ролевая система, позаимствованная напрямую у многопользовательского родителя. Конечно, наличествуют и герои (в нашем случае — лорды).

Выбор расы нашего альтер эго непосредственно влияет на наличие (или отсутствие) дополнительных квестов, которые будут раздавать NPC с большой дороги. Скажем, выбрав в качестве главгероя Лорда с национальностью "огр", мы можем лишиться заданий, которые нам доверили бы, играй мы за гоблина.

RPG-приемы, о которых с таким энтузиазмом вещают разработчики, выглядят типичным творческим заимствованием из Warcraft III. Тот же самый набор заклинаний, те же самые "уровни опыта", позволяющие эти заклинания прокачивать. Плюс — "местный колорит", который любому человеку, не игравшему в EverQuest (зато знающему Warcraft как свои пять пальцев) попросту непонятен. То есть взаимодействие персонажей с NPC и битвы одних лордов с другими

Жанр:	RTS
Издатель:	Sony Online Entertainment
Разработчик:	Rapid Eye Entertainment
Похожесть:	Warcraft III: The Reign of Chaos
Дата выхода:	Конец 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.lordsofeverquest.com



▲ Если приглядеться, то в правой части скриншота можно заметить удивительную вещь — меч, который убивает сам-по-себе. Без помощи персонажей.

обусловлены особенностями вселенной EverQuest. Вы можете с удивлением обнаружить, что определенная магия попросту не действует на бодро марширующую в вашу сторону армию просто потому, что точно так же было в EverQuest. Это, конечно, несказанно обрадует те самые 425 тысяч, но, боюсь, не особенно вдохновит миллионы простых RTS-фанатов.

Lords of EverQuest, как любая уважающая себя RTS, обладает внушительным деревом технологий, по

которому вы будете взбираться в процессе прохождения кампании. Система строительства, опять же, до боли напоминает Warcraft III — возведете Stronghold, и вы автоматически получите доступ к бараку с ограми, постройте этот самый барак — вам откроется еще пара строений... и так далее. Чем глубже вы продвинетесь в игре, тем больше появится юнитов, апгрейдов, зданий и магии. Все более чем стандартно. Разработчики, правда, обещают несколько неожиданных и, конечно,



▲ Красные демоны начинают и, похоже, выигрывают. Размах крыльев обязывает.

“невиданных ранее” элементов. Среди всего прочего в сюрпризах значится уникальное оружие, перекочевавшее в игру прямиком из оригинального EverQuest (вы уже хлопаете в ладоши?), а также артефакты и бонусы, доступные игроку исключительно посредством выполнения не-обязательных квестов.

На квесты, судя по всему, стоит обратить особое внимание — они обещают привнести в игру несколько приятных моментов. Скажем, вы легко можете встретить на полянке гоблина-изобретателя, который жалуется на своего вороватого брата, стащившего у него планы последней разработки. Разыскав гадкого гоблинского родственника и популярно объяснив ему при помощи каменной булавы, что брать чужое — нехорошо, в награду вы обзаведетесь юнитами, которые как плоды технологического древа пока недоступны. Такие фокусы могут самым что ни на есть драматическим образом влиять на исход мультиплеерных сражений. Наштамповав орду недорогих дуболомов для умирения того самого братца, вы сможете совершить технологический пры-

жок и обзавестись high-end юнитами в самом начале игры.

Как такие фокусы скажутся на балансе — неизвестно. Но Rapid Eye бьют себя натруженной пяткой в грудь и утверждают, что балансу уделено особое внимание — Lords of EverQuest представляет такой механизм взаимодействия уникальных артефактов, магии и апгрейдов, что на каждый грузик найдется свой противовес. Искренне надеюсь, что конструкцию доведут до ума, и к релизу мы получим грамотно сбалансированный продукт.

Найдите десять отличий

Геймплей Lords of EverQuest в первую очередь сконцентрирован на тактике. Микроменеджмент и ресурсы не упразднены, но их удельная масса невелика. Помимо лордов, опыт набирают и простые смертные юниты, которые (вот это уже интересно) кочуют вместе с вами из миссии в миссию. Естественно, лучники, прошедшие несколько заданий бок о бок с нашим лордом, принесут гораздо больше пользы,



▲ Непропорциональность юнитов и зданий давно стала своеобразной “визитной карточкой” всех Warcraft-клонов.

чем необученные новобранцы, присоединившиеся к армии в начале задания. Нам также обещают нечеловеческих размеров арты. Цитирую разработчиков: “представьте себе самые большие карты C&C: Generals, Warcraft III и Age of Mythology и соедините их вместе”. При всем уважении к взятому Rapid Eye размаху стоит заметить, что им придется сильно постараться, чтобы мы не заскучали на бескрайних просторах Lords of EverQuest.

Обещанная средняя продолжительность миссии — от сорока пяти до девяноста (!) минут. В течение этого времени нас обещают развлекать осмысленными диалогами и глубоким унд непредсказуемым сюжетом. Авторы также напирают на мощный RPG-элемент, который в отдельные моменты игры будет даже перевешивать RTS-составляющую.

“Внимание к деталям — краеугольный камень Lords of EverQuest!” — доносится из Rapid Eye. Каждая фракция имеет по двадцать базовых юнитов, которые по ходу пьесы набирают опыт и развиваются, меняя свой внешний облик. То есть ваш подопечный десятого уровня отличается от стриженного новобранца не только строчками в характеристиках, но и визуально. Это, безусловно, призвано облегчить нам жизнь и автоматически добавляет несколько очков графике Lords of EverQuest, которая на первый взгляд выглядит точь-в-точь как... косметически видоизмененный Warcraft III. Не следящий за индустрией человек легко примет скриншоты Lords of EverQuest за очередной аддон к “Варкрафту”: те же самые угловатые юниты, за которые игру поначалу обзывали “театром неотесанных буратин”, аналогичное качество текстур и подозрительно схожая архитектура.

Warcraft, впрочем, быстро оправился от своего обидного клейма при помощи отменного сюжета, голливудской озвучки и фонтанирую-

щей с экрана атмосфере. Удастся ли подобное Lords of EverQuest — это мы выясним только при тесном общении с релизом. Впрочем, западные журналисты, видевшие раннюю версию игры, утверждают, что спецэффекты страсть как хороши, пиротехника вот прямо сейчас просится в новый боевик Джерри Брукхаймера, а визуализация заклинаний так вообще вызывает обмороки у слаонервных.



Итак, мы имеем официальную RTS во вселенной EverQuest, которая на первый взгляд выглядит как высокобюджетный клон Warcraft III с некоторыми нововведениями. Однако есть определенные основания полагать, что все будет хорошо. Во-первых — Sony слишком дорожит своим брэндом, чтобы профинансировать откровенный провал (а если Lords of EverQuest окажется клоном “Варкрафта”, именно это и произойдет — все разумное человечество на момент релиза как раз войдет во вкус The Frozen Throne, и до очередного клона ему не будет никакого дела). Во-вторых — в Lords of EverQuest есть определенный потенциал и набор интересных ходов. При должной полировке из цехов Rapid Eye может выйти вполне себе интересный проект. ■



▲ А ну-ка живо признавайтесь, кто тут Артас? Что?.. Ах, простите, ошибся игрой.

Будем ждать?

Для нас — просто потенциально интересная RTS с расширенной RPG-составляющей. Для всего цивилизованного мира — стратегия во вселенной культовой онлайн-овой RPG. Проект равновероятно может как взлететь на вершины чартов, так и с треском провалиться в тартары.

Процент готовности:
80%

САМЫЙ ВЫСОКОБЮДЖЕТНЫЙ ПРОЕКТ В ИСТОРИИ БРИТАНСКОГО ИГРОСТРОЕНИЯ

"ГРАНДИОЗНЫЙ ПРОРЫВ В ОБЛАСТИ ПРОГРАММИРОВАНИЯ,
ГРАФИКЕ И ИСКУССТВЕННОМ ИНТЕЛЛЕКТЕ, БЕСПРЕ-
ЦЕДЕНТНЫЙ УРОВЕНЬ ВИДИМОЙ ДЕТАЛИЗАЦИИ!"

"САМАЯ ВПЕЧАТЛЯЮЩАЯ И АМБИЦИОЗНАЯ ИГРА
НЕ ИМЕЮЩАЯ АНАЛОГОВ"

PCZONE

GAMES DOMAIN

РЕСПУБЛИКА

РЕВОЛЮЦИЯ

ПЕРВАЯ ИГРА ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ ОТ КОМПАНИИ EIDOS INTERACTIVE!

BEST TECHNICAL GAME ★ BEST ORIGINAL GAME ★ BEST STRATEGY GAME ★ IGNPC'S BEST OF E3 AWARDS

Republic: The Revolution. Разработка: © Elixir Studios Limited 2003. Все права защищены. Издание: Eidos Interactive Limited 2003. Republic: The Revolution и Elixir Studios являются зарегистрированными торговыми марками Elixir Studios Limited. Перевод на русский язык выполнен компанией "Новый Диск". Исключительные права на издание и распространение на территории России и СНГ принадлежат компании "Новый Диск".

Что манипулирует сознанием людей? Что заставляет их поддерживать демократов или анархистов, вступать в профсоюзы или выходить на демонстрации? Тончайшие нюансы в выборе стратегии определяют судьбы миллионов граждан Новострании.



ГЛОБАЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ПОЛИТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

После распада могучего Советского Союза из его развалин восстанут десятки автономных государств. Вы — лидер небольшой группировки в республике Новострания. С одним-единственным преданным последователем, маленьким штабом и слабой поддержкой местных жителей вы должны создать партию, достаточно мощную для того, чтобы свергнуть президента и захватить власть в Республике... любыми средствами.

- ★ три варианта свержения власти: принудительная отставка, революция или военный переворот
- ★ выбор предыстории — определитесь, кем вы были до начала своей политической карьеры: бизнесменом, криминальным авторитетом, религиозным деятелем или военным
- ★ политика — дело грязное, так что в арсенале ваших действий будет подкуп и манипулирование коррумпированными чиновниками, шантаж, убийство, атака "Альфы", агитация, клевета, дезинформация, любые виды подрывной деятельности, вплоть до терактов и карательных рейдов купленной с потрохами налоговой полиции
- ★ три огромных города, прорисованных до мелочей, с тысячами жителей, каждый из которых обладает индивидуальными характеристиками и живет своей жизнью: ходит на работу, забирает детей из школы, делает покупки... Вы можете проследить за каждым из них!
- ★ полная симуляция реальности: смена дня и ночи, времен года и погоды, а также спецэффекты, созданные на основе физических моделей
- ★ десятки фракций и партий, девять типов персонажей: знаменитости, представители профсоюзов, предприниматели и другие. Технология искусственного интеллекта наделила их всех собственным мнением о правительстве, религии, морали и экономике. Манипулируйте ими в своих интересах!
- ★ непредсказуемость сюжета и скрытая взаимосвязь всех объектов и персонажей обеспечивает абсолютно нелинейное прохождение и неожиданное течение игры. Здесь ничто не случайно!
- ★ революционный движок TOTALITY, способный обрабатывать неограниченное число полигонов в реальном времени, позволяет увидеть всю Новостранию в любом приближении: как со спутника, так и в мельчайших деталях
- ★ простота в управлении игрой; сложность внутреннего алгоритма скрыта от игрока



2CD



EIDOS.ND.RU/REPUBLIC



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com



Господа, спешу сообщить вам преприятнейшее известие: лето, о котором так долго твердили большевики, наконец-то закончилось. И, несмотря на всякие досадные мелочи вроде начала нового учебного года, повод для праздника есть — разработчики, устав от бесконечных отпусков и каникул, вернулись за станки и в самом ближайшем времени грозят обрушить на наши головы настоящий игропад. Сегодняшние "центровые" — только первые раскаты грома грозящей бури осенних релизов. Первыми на голову свалятся долгожданные **Commandos 3**, которые хоть и пытаются всячески прикинуться экшеном (!), но тем не менее легко узнаются по родимым жанровым пятнам. Затем намечается выход **TRON 2.0**, о ко-

тором уже так много — что следующий раз мы встретимся только в операционной "Вердикта". После до всех поклонников качественных ролевых игр наконец-то доберется **Lionheart**, который, признаться, мы уже порядком заждались. Ну и замкнет хоро-вод релизов очередная часть неубиваемого **Unreal Tournament**, который хитрецы из **Epic Games** пустили на "мыло" и растиражировали нескончаемым сериалом. Когда этот номер журнала окажется у вас в руках, что-то из этих проектов, возможно, выйдет, а что-то будет перенесено на более поздний срок. Но, так или иначе, пока что пользуйтесь моментом и читайте те информационные подборки, которые мы по буквке намели в мрачных сусеках интернета или с корнем выдрали из самых что ни на есть первых рук. Будьте готовы встретить релизы во всеоружии!

Матвей Кумби, редактор

Commandos 3: Destination Berlin

Игорь Варнавский (revolt@igromania.ru)

Жанр:	Strategy
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Pyro Studios
Похожесть:	Commandos, Desperados
Дата выхода:	Сентябрь 2003 года
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Системные требования:	Не объявлены

Почти армейская исполнительность разработчиков — это результат осознания ими простого и очевидного факта: мы, игроки, связаны с ними неразрывной рыночной пуповиной, непрерывно посылающей туда и обратно побудительные импульсы спроса и предложения. На форумах и в рецензиях мы попрекаем их за не-

достатки графических движков, топим в выгребной яме за парутройку сюжетных огрехов, канючим по поводу несбалансированности геймплея, трагически закатываем глаза, заслышав первые ноты музыкального сопровождения... Многие авторы тщательно сортируют все "отзывы" досто-почтенной публики и в попытке



▲ Судя по всему — перед нами самый разгар берлинской заварухи. Оставаться на улице, кстати, небезопасно даже в том случае, если фрицы не поняли, кто ликвидировал сюжетно важную персону.

угодить всем сразу изобретают такие жанровые ералаши, что становится дурно.

Но, оказывается, есть и штрейкбрехеры — разработчики, внаглую пренебрегающие нашими наставлениями. Кто такие, спрашиваете? **Pyro Studios** — горячие гишпанские парни, состряпавшие недавно **Praetorians**. Впрочем, поговорим мы сейчас о другом их отпрыске, куда более известном, — **Commandos**. Третьем по счету.

"Недотридэ"

Главная претензия, выдвигаемая игроками вот уже много лет, относится к графике. Точнее, к двухмерной графике, в спрайтовых пленках которой родились, выросли и возмужали уже две игры этой серии (или даже три, если учитывать аддон **Beyond the Call of Duty**). А совсем скоро к ним добавится еще и **Commandos 3: Destination Berlin**. И это в две тыщи-то третьем году!..

Объяснения Pyro по этому поводу призваны поставить все точ-

ки над і. Да, движок старый, но переделан он на две трети. Разумеется, открытые пространства по-прежнему спрайтовые, в то время как помещения принарядились в полигоны. Конечно, картинка все так же статична... А вот и нет! Неким магическим образом авторам удалось-таки заставить движок **Commandos**, ветерана спрайтового труда, деформировать ландшафты в реальном времени.

Ну а главная причина неприязни испанцев к трехмерью заключается в том, что пресловутая полигональность до сих пор не в силах обеспечить должный уровень детализации. Глядя на виртуозно отрисованную ими технику, милейших солдатиков, снежинки, неспешно падающие с невидимого неба, хочется согласиться с этим и расписаться в отсутствии каких бы то ни было претензий... если бы не трехмерные стратегии современности. Взять хотя бы **Codename: Panzers** — сопоставьте-ка ее скриншоты со скриншотами из третьей части **Com-**



▲ Снайпер бьет издалека, но всегда наверняка: вражий наймит ни за что не подберется к захваченному райкому ближе чем на двадцать метров.

mandos. В чью пользу будет сравнение?.. Впрочем, Panzers еще не скоро, а вот новые "Коммандосы" уже в сентябре — что само по себе радует.

Спасение рядового геймера

Что касается геймплейных дел, то тут у нас намечаются значительные изменения по сравнению с другими частями. Двое персонажей — Наташа и пес Виски — ушли в бессрочный загул. Не ждите их раньше четвертой части (а она будет). Впрочем, остальные коммандос времени даром не теряли: выучили множество тактических приемов, освоили новую технику и оружие. Отныне все наши подопечные научились водить машины и швырять гранаты — чересчур узкая специализация героев, похоже, уходит в прошлое. Кроме того, теперь нам позволяет устанавливать уровень "агрессивности" коммандос: в атакующем режиме бойцы сразу полезут в драку, а в защитном — постараются схорониться в каком-нибудь укромном местечке.

Отдельным пунктом стоит отметить появление в игре "управляемого пушечного мяса", то бишь безликих солдат, призванных лишь отвлекать противника и облегчить тем самым прохождение миссий.

Впрочем, с миссиями тоже не все гладко. Авторы постарались как можно дальше уйти от традиционной схемы, так что миссий как таковых не будет. Но зато нам предложат три глобальные кампании, и какие! Первую же боевую вылазку мы будем совершать — где бы вы думали? — в осажденном Сталинграде! Где-то в руинах засел снайпер, методично отстреливающий дружелюбных советских солдат, — и никто, кроме британских сорвиголов, не в состоянии его ликвидировать. Ветераны Commandos, привыкшие к многочасовым раздумьям во время тысячного по счету load'a, будут неприятно удивлены — игра, отличавшаяся прежде почти дзен-буддистской неспешностью, теперь, не стесняясь, охаживает игрока скриптовыми розгами за каждое промедление. Зазевался — минус один союзник. Споткнулся — потерял еще двух бойцов. А выжившие союзники, между прочим, могут оказать неоценимую помощь в дальнейшем.

Убили снайпера? Рано радуется — по мановению волшебной палочки гейм-дизайнера над локацией материализуются бомбардировщики, разнося в пыль окружающие дома — или то, что

от них осталось. Для окончательной зачистки территории сбрасывают еще и пару сотен парашютистов, которые берут наш отряд в окружение. Как выжить в этом аду? Можно забаррикадироваться в здании и упорно отстреливаться от нападающих либо попробовать прорваться сквозь вражьи заслоны. Неподалеку стоит машина — чем не вариант? Тем лучше, но... на остановку конвейера неожиданностей не рассчитывайте: в любую секунду дорога может быть раз-

ла выглядит детской забавой на фоне авантюры в Commandos 3. Как вам вот это: ликвидировать немецкого военачальника, засевшего в самом сердце Берлина и окруженного тремя сотнями фашистских солдат? Способов выполнения этой миссии — море разлитое: взорвать на дороге генеральскую машину, засадить немецко-фашистской гадине снайперскую пулю в лоб, безрассудно налететь с шашками наголо... Так или иначе, жертва миссии будет ликвидирована. Но по-

Впрочем, всю подборку уровней здорово омрачает третья по счету кампания — Нормандия и навязший в зубах Омаха Бич, будь он трижды проклят.

Однако после того, как мы вдоволь наспасаемся рядовых райанов, разработчики представят на наш суд самую потенциально интересную миссию — захват немецкого поезда, вывозящего произведения искусства из Франции. "Зеленый берет" на мотоцикле догоняет поезд и в последнюю секунду перед неизбежным столкновением с избушкой стрелочника цепляется за вагон. Фрицы об этом прекрасно осведомлены и посему спокойно ждут наших героев, держа на прицеле все двери и окна. Захват состава в такой ситуации становится по-настоящему нетривиальной задачей. Еще труднее будет остановить его: фашисты, сообразив, что сопротивляться нашим терминаторам бессмысленно, плюнут на драгоценности и направят поезд на тупиковую ветку. Сумеете спасти экспонаты французских музеев, да еще и сами остаться в живых?

А что вы скажете по поводу эпизода, в котором придется сначала спасти пленного офицера одной из союзнических армий, а потом еще и отбивать непрерывные атаки превосходящего нас численностью врага? Тут, к слову, о вышеупомянутой "деструктивной" фишке игрового движка: взорвите ворота или какую-нибудь стену — и поток фашистов устремится через один вход, увеличивая тем самым наши шансы уложить их всех и сразу из стационарных пулеметов. Благо что к третьей части коммандосы наконец-то научатся ими пользоваться.

Впрочем, не экшеном единым. В большинстве миссий, как и раньше, балом будет править скрытность. Модель зрения и слуха немецких солдат, которая и во второй-то части удивляла своей реалистичностью, станет еще более жесткой.



Успех Commandos, признаться, всегда был загадкой. Вязкий спусток хардкора, вырывающий из жизни целые месяцы, просто не мог, не должен был стать хитом. И вряд ли причиной тому были неизменные 8-9 баллов, которые получала любая игра из этой серии в рецензиях самых уважаемых изданий. Такие игры цепляют чем-то иным: атмосферой, обаянием... трудно сказать. Но зато с большой долей уверенности можно утверждать: Commandos 3 не оплошает. ■



▲ А вот внутренние интерьеры стали полностью трехмерны, без всяких скидок на "недотрида".



▲ Обратите внимание на верхний правый угол: пока "берет" показывает чудеса акробатики на свежем воздухе, злобный фриц засек в вагоне его коллег.

бомблена, и вы окажетесь на открытом месте под прицелом сотен солдат вермахта.

Когда наши подопечные все же вырвутся с медвежьих российских просторов и десантируются прямиком в немецко-фашистскую столицу, действо и не подумает сбавлять темп. Hitman 2, удивленно агукая, отползает в сторону: убийство 47-ым русским генера-

является другая проблема: как уносить ноги, ведь после рокового выстрела город станет похож на разъяренный улей? Выбор? Нет, хватит с вас самостоятельности, вот вам разработческая директива: угнать самолет. Более "изящный" способ придумать, разумеется, было нельзя — ослаблять саспенс-хватку недопустимо. Иначе игрок заскучает.

Buena Vista Interactive's TRON 2.0

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Жанр:	3D Action/Racing
Издатель:	Disney Interactive
Разработчик:	Monolith Production
Издатель в России:	snowball.ru
Локализация:	snowball.ru
Похожесть:	DroneZ
Дата выхода:	Осень 2003 года
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Системные требования:	Не объявлены

Со времен нашей последней встречи с заочно обожаемым TRON 2.0 в проекте произошло несколько серьезных изменений. Во-первых, отныне полное название игры звучит как Buena Vista Interactive's TRON 2.0, а во-вторых, brave парни из Monolith аккуратно за два месяца перед релизом разродились полноценной демо-версией, так что у вашего покорного появилась возможность пощупать проект непосредственно за вымя.

Первые впечатления таковы: игра полностью оправдывает свое присутствие в "Центре внимания". TRON 2.0 действительно стоит ждать по ряду вполне очевидных причин. Во-первых — очень красиво. И во-вторых — очень похоже на то, что нам обещали. Собственно, из этого вытекает третья, возможно самая главная причина: нас не обманули. Что само по себе большая редкость в современной игровой индустрии.

Светоциклы и сквош на выживание

Номинально демо-версия включает в себя две карты для мультиплеерных баталий (о которых позже) и отдельную мини-игру — гонки на знаменитых "световых байках" из фильма образца 1982 года. Впрочем, обидную приставку "мини" лучше убрать, ибо если вышеупомянутые гонки аккуратно вырезать из тела TRON 2.0, то они вполне потянут на самостоятельную игру. Нечто гипердинамичное и уж точно доселе невиданное — высокотехнологичная дефматчевая версия... старой доброй "Змейки", игры для программируемых калькуляторов и мобильных телефонов.

На огромной арене собираются несколько мотоциклов, которые, лихо маневрируя, прочерчивают в пространстве своеобразные "стены света". Суть развлечения состоит в том, чтобы впечатать против-



▲ Пока не началась сеча, участники команд-соперниц пользуются случаем и любуются качественными моделями.

ника в такую "стену", попутно не врезавшись самому. Просто как раз-два-три, однако вставляет почище любого современного "ураганного экшена". А когда выясняется, что существует несколько моделей мотоциклов, каждая из которых отличается по скорости, маневренности или ускорению, — минутное увлечение "забавными гонками" стремительно перерастает в настоящую манию.

Вторая неотъемлемая часть демо-версии — мультиплеерный режим, в котором на просторах Сети можно сразиться с себе подобными в... сквош на выживание. Извините, но другого названия для дефматчевого варианта TRON 2.0 никак не приходит в голову. Несколько игроков, запертых под прозрачным куполом, навостряют метательные диски и ждут телепортации на огромную арену, чтобы заняться увлекательным отстрелом себе подобных, умело рикошета вышеупомянутыми дисками о стены. Ве-

селье осложняется лишь тем, что арена живет какой-то своей особенной жизнью. Прозрачные панели то и дело исчезают из-под ног, команды находятся на достаточном расстоянии друг от друга, чтобы не пуститься в рукопашную, и вообще — умение маневрировать помогает гораздо больше, нежели меткая стрельба. Ничего не напоминает? Ну конечно же — практически вылитые DroneZ. Только куда сложнее. Во-первых, не так-то просто привыкнуть к местной физике и оригинальной боевой системе, а во-вторых — все действие настолько непохоже на типичные "дефматчевые" развлечения в других экшенах, что добиться не мастерства, а хоть какого-то умения можно только путем долгих и упорных тренировок.

Оригинально

Насчет графики можно сказать только одно слово — оригинально. Да, если не делать скидку



▲ В "альтернативном" режиме стрельбы здорово теряется контроль над ситуацией, зато целиться становится куда проще.



▲ Жаль, что статичная картинка не может передать и десятой доли той бешеной динамики, что творится в гонках на светоциклах.

«Великолепная игра. Отличная смесь развлечения и action» - 80% PC ZONE

ГЛАДИАТОРЫ

«Серьезный соперник War Craft III.
С одной пометкой: у ГЛАДИАТОРОВ
есть все, чтобы победить его».
— Gamekult.com - рейтинг ХИТ

«Гладиаторы заставляют играть в них
снова и снова» - 17/20(ХИТ),
Zegames.com



Особенности игры:

- Action RTS нового поколения — сочетание стратегии и RPG;
- 3 стороны - Армия США, Пришельцы, Галактические силы;
- Ультрасовременный движок: до 4-х миллионов полигонов в секунду, динамическое управление частицами, тенями, светом и погодными условиями, до 4-х слоев текстур для отрядов, объектов и ландшафта;
- 3 уникальных кампании, более 20 различных миссий;
- до 500 отрядов одновременно;
- Абсолютно интерактивный окружающий мир;
- Многопользовательский режим до 8-ми игроков: skirmish, deathmatch, capture the flag.

Русская версия игры выйдет в комплекте с дополнением 1.2.0. Вас будет ждать:

- более семнадцати (!) новых карт, большая часть которых добавляет игре новые режимы (capture the flag, deathbowl, rush и другие);
- изменённый интерфейс;
- возможность играть ВО ВСЕ однопользовательские карты по локальной сети и Интернет.

Суммарное время игры увеличено до бесконечности!



© 2002 ARXEL TRIBE. All right reserved. ©2003 «Руссобит-М». Издатель «Руссобит Пабблишинг». г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21. Все права защищены. Сделано в России.
Отдел продаж: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru. Техническая поддержка: 212-27-90; support@russobit-m.ru.



на стиль а-ля "виртуальная реальность '82", то архитектура сама по себе страдает хроническим кубизмом, а модели героев изнывают от недостатка полигонов. Но! Буйство спецэффектов скрашивает все недостатки местного окружения. Мало того: на спецэффектах и только на них строится практически весь визуальный ряд TRON 2.0. Персонажи, как и обещано, источают завораживающее свечение, текстуры поверхностей перемигиваются сотней огоньков, лампочек и тому подобных "техно-футуристиче-

ских" штук, а метательные диски оставляют в пространстве сочный самолетный след.

Художникам Monolith особенно удалось сцены гибели вашего альтер-эго — изображение дрожит, подергивается тонкой пленкой и гаснет в середине экрана аккуратной точкой, один в один как в кинофильме нашего детства "Терминатор 2: Судный день". Кроме того, дизайн плотно берет за жабры многочисленными деталями. Например, если присмотреться к гоночной арене, то можно заметить, что сквозь прозрачную трас-

су просвечивают небоскребы плат, мотки проводов, гигантские лабиринты микросхем и прочие компьютерные "кишки". Свежо. Влюбляет.



И все же, несмотря на всю самодостаточность демо-версии, делать по ней какие-нибудь предварительные выводы о TRON 2.0 крайне тяжело. Если помните, разработчики обещали сделать основной упор на одиночную кампанию, сиречь — сюжетную составляющую игры. В демо же мы видим

лишь маленький (и наверняка не самый удачный) пример мультиплеера и ураганные гонки, которые, поверьте, стоят того, чтобы открыть прошлономерный диск "Игромании" и установить с него демо-версию игры.

В тот момент, когда вы будете держать в руках этот журнал, коробки с TRON 2.0 почти наверняка оккупируют полки ближайших лабазов, и с высокой долей вероятности мы можем прогнозировать появление полноценного обзора уже в следующем номере. Так что оставайтесь с нами. ■

Lionheart: Legacy of the Crusader

Братец Кролик (brother_rabbit@igromania.ru)

Жанр:	RPG
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Reflexive Entertainment
Издатель в России:	1C
Похожесть:	Fallout
Дата выхода:	Конец 2003 года
Мультиплеер:	Нет
Системные требования:	CPU 600MHz, 128Mb, 8Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 32Mb Video

Ожидание Lionheart оказалось не таким уж простым делом. Мы надеялись и ликовали, теряли надежду и впадали в отчаяние. Открываю самую первую статью по игре в прошлогоднем августовском номере "Игромании": "Дата выхода — конец 2002 года". Казалось, лучшего новогоднего подарка не сыскать. В другой, более гармонич-

но устроенной вселенной, я уверен, Lionheart вышел именно в конце 2002 года. Но наш мир, увы, несовершенен...

Однако долой меланхолию! Спешу сообщить радостную весть — игра вышла на финишную прямую и на всех парах мчится по направлению к релизу. Более того, на днях стараниями дорогой редак-



▲ Школа магии огня как будто специально придумана для любителей бесконтактных боев.

ции в мои руки попал кусок кода Lionheart, именуемый в народе "демо-версией". После нескольких напряженных дней и бессонных ночей, проведенных в плотном контакте с демкой, рапортую: игра пребывает в самом добром здравии. И если создатели ничего не намудрят с релизом, то у Lionheart есть огромные шансы стать культом и живой классикой на манер великого и ужасного Fallout...

А может и не стать

Возможно, скучающая RPG-публика посмотрит одним глазом на экран, пробурчит: "Устаревшая графика!" — и снова погрузится в спячку. А зря. Действительно, игре далеко до красот Morrowind, и камеру тут не покрутишь, как в том же Neverwinter Nights. Мир Lionheart абсолютно плоский. При виде здешних декораций не падаешь в обморок ни от восторга, ни от ужаса, однако, внимательно приглядевшись, искренне радуешься тщательно выписанным деталям окружающей обстановки.

Демо-версия Lionheart отличается от полноценного релиза лишь ограниченным числом локаций (всего-

то пять "экранов"). Все остальное на месте — включая и знаменитую "фоллаутовскую" систему генерации персонажа. Для самых нетерпеливых авторы заготовили аж целых восемь готовых приключенцев, но зачем торопиться? Для создания своего альтер-эго на выбор предлагаются два пола, четыре расы, семь личных характеристик, пять боевых дисциплин, двенадцать (!) школ магии, множество спецбонусов — тех самых traits и perks... Все в точности по знаменитой системе S.P.E.C.I.A.L. (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck).

Если вам хочется, чтобы подвешенный персонаж с одинаковой легкостью орудовал двуручным мечом, арбалетом и отмычкой, сыпал остроумными афоризмами и листал у костра "Полный курс практической магии", то на первых порах Lionheart... можете смело обо всем этом забыть. Любителей получить "все и сразу" здесь не любят. Создание персонажа заменяет в игре задание уровня сложности — одно невероятное решение способно превратить относительно легкую прогулку по живописным окрестностям в настоящее испытание...



▲ Эта гигантская сосулька — на самом деле магический портал.

ШАНХАЙСКИЙ ДРАКОН



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания МСЕ, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 E-Pie Entertainment. All rights reserved.





RULEZ
RS
SUX

В ЦЕНТРЕ

ВНИМАНИЯ

Спартанцы среди нас

Древние жители Спарты, как известно, учили детей плавать, бросая их в воду: выплывает — хорошо, не выплывает — тоже неплохо. Примерно так же с нами обошлись разработчики Lionheart: после непродолжительного вступительного ролика наш герой должен освободиться из тюремной камеры, обмануть одного тюремщика, убить другого и сбежать, отбиваясь от преследователей. Неплохая разминка для начала?

Любопытная подробность: в ходе ознакомительной беседы нам НЕ ГОВОРЯТ о том, как работает

боевая система. Хотя на самом деле управление подопечным бойцом не простое, а очень простое: левой кнопкой мыши выбираем цель для наших кулаков/кинжолов/стрел, правой — указываем жертву предварительно выбранного заклинания. Просто, как в Diablo. При этом рубиться персонаж способен и без нашего участия, а вот использование магии оставлено исключительно на усмотрение игрока. Успешному ведению боевых действий также сильно помогает режим "паузы" — в спокойной обстановке можно сменить оружие или заклинание, выпить склянку с полезным зельем, да и вообще обдумать план дальнейших действий.

Даже на пяти небольших локациях демо-версии Lionheart собран неплохой зверинец. Двуногие, четвероногие и прочие обитатели здешних мест, едва завидев нашего героя, с радостным ревом бросаются в бой. Среди местной фауны замечены: волки, медведи, осы, зомби, скелеты, тролли, огры и (куда уж без них!) "обычные" люди — работяжки и бандиты.

Патриотически настроенных игроков должен порадовать тот факт, что в обширном списке детей природы обнаружен некий Yodyanoi — земноводное существо, плюющееся зеленой ядовитой дрянью. Чудеса "национального колорита" на этом не кончаются — среди недругов были замечены весьма неприятные твари под именем "монгольские гоблины" (Mongol Goblin). Вопрос о причинах такой нелюбви разработчиков к Монголии остается открытым.

Все противники в игре отличаются исключительной настырностью. Враги сражаются до последней капли крови одного из участников ристалища — случаев бегства с поля боя замечено не было. При попытках отступления противник почти всегда преследует нашего героя, а так как большинство местных бегает очень и очень шустро, то это создает серьезные проблемы при близком знакомстве с монстрами, которых невозможно одолеть в честной схватке.

Однако горячие сечи — всего лишь небольшая часть того удовольствия, которое получаешь, об-

щаясь с Lionheart. Куда интереснее решить пару квестов, которые авторы поместили в демо-версию. Первая же задача — спасти медвежонка от охотника — имеет целых три варианта решения: можно с криками напасть на охотника, предложить ему денег, и наконец, просто запугать!

Значения Charisma и Diplomacy очень серьезно влияют на развитие разговорных талантов нашего персонажа. Более того, на ход диалога влияет и раса — например, герой-мутант способен убедить "брата мутанта" завязать с бандитской жизнью, а герой-человек отлично договорится с другими homo sapiens...



Что ж, подведем итоги. Lionheart получился именно таким, каким его хотели видеть. Игра затягивает почище любых наркотиков, а финальные титры в конце демо-версии воспринимаются не иначе как личное оскорбление. Хочется еще немного счастья — но дверь в страну чудес останется закрытой до конца года...

P.S. И вот еще что: со времен нашей последней встречи название игры, как видите, немного изменилось и теперь звучит как Lionheart: Legacy of the Crusader. Внимательный читатель, несомненно, уже понял всю важность скромного двоеточия — это лучшее доказательство того, что в планах издателей по меньшей мере аддон, а то и полноценный сиквел...



▲ У стен Барселоны герой может встретиться с самим... Леонардо да Винчи.

Unreal Tournament 2004

Игорь Варнавский (revolt@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Atari
Разработчик:	Epic Games/Digital Extremes
Похожесть:	Unreal Tournament 2003
Дата выхода:	Осень 2003 года
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Системные требования:	Не объявлены

Давным-давно, еще в конце 80-х годов, прозорливая компания Electronic Arts наткнулась на неисчерпаемую золотоносную жилу — спортивные игры. Настоящее буржуйское счастье: каждый год можно продавать одну и ту же игру, ограничиваясь лишь косметическими изменениями между версиями. Конкуренты, глядя, как Electronic Arts млеет под теплыми струями

ежегодного финансового душа (все эти баскетболы-футболы-хоккеи приносят ей до 40% прибыли!), кусали локти и ревели белугой, но сделать ничего не могли. Конец их монополии положило появление еще одного вида спорта — с приставкой "кибер-".

Зародившись еще в 1999, киберспорт изначально покоился на трех китах: Quake 3, Unreal



▲ Между прочим, на той футуристической этажерке, что притаилась на заднем фоне, вполне можно полетать.

Tournament и Tribes. Но сегодня первый "кит" сильно сдал позиции, последний почти забыт, продолжение — Tribes: Vengeance — выйдет лишь во второй половине 2004. Из "великих" на рынке осталась лишь UT, переродившаяся

ныне в чистокровную спортивную игру. Вопрос: чего же нам ждать от Unreal Tournament 2004? Ответ: а что мы обычно получаем от EA? А получаем мы обычно игру годичной давности, пропатченную до последней версии, с охлупкой



бонусов, прожить без которых большинству "спортсменов" совершенно невозможно.

Впрочем, у Epic и Atari все-таки есть в запасе парочка-другая реальных нововведений. Авторы расщедрились на два новых режима игры: Assault и Onslaught. Первый режим знаком любому, кто играл в самый первый Unreal Tournament: игроки делятся на две команды, од-

на обороняет какой-либо важный объект, а вторая пытается взять его приступом. Есть, правда, кое-какие изменения по сравнению с оригиналом: в Assault появятся чуть ли не стелс-подмиссии (!), да и сам режим будет в большей степени ориентирован на сингл (!!!). Например, оказавшись в шкуре человека, вам надо будет незамеченным пробраться в самое сердце космического

корабля скааржей, а потом так же тихо оттуда улизнуть. Выбрав роль скааржа, вам, напротив, понадобится отловить незваного гостя в коридорах родного гнездышка.

Другой режим вызывает несколько больший интерес. Вы когда-нибудь играли в "закрытый" вариант пейнтбола — Q-Zar? Так вот — один в один. Внешне Onslaught напоминает хрестоматийный Capture the Flag, разве что "флаги" (вместо них, вероятно, будут использованы иные объекты) надо не воровать, а уничтожать.

Еще один предмет особой разработческой гордости — наземные, воздушные и космические средства передвижения и аннигиляции. Управляемые джипы нам, конечно, уже не в диковинку — знающие люди "открыли" их еще в оригинальном Unreal Tournament 2003 (как это сделать, читайте в июньском номере "Игромании" в рубрике "Вскрытие"). А вот покружить над полем боя на самолетиках было бы куда интереснее, тем более что разработчики обещали хорошо поработать с физической моделью. Кстати, дизайн местных багги и легкобронированных вертолетов-скиммеров — точь-точь как в Halo...

Принципиальным нововведением в Unreal Tournament 2004 можно назвать только Unreal TV — систему, позволяющую сотням зрителей наблюдать за поединками кибератлетов без лишнего умственного напряжения при управлении камерой. Умная программка, по авторской задумке, сама преподнесет на блюде все зрелищные кадры, где надо покажет крупный план или продемонстрирует нарезку из панорамных кадров.

Остальные "фичи" более чем стандартны. Набор новых карт (шесть для Assault, девять для Onslaught плюс двадцать дефматчевых), косметически улучшенная графика и оптимизированный программный код (разработчики обещают воскресить даже... софтверный рендеринг — только вот кому он понадобится?), уникальные типы прицелов для каждого вида оружия, двойные Assault Rifle и прочая мелочевка.

И только одно остается непонятным: зачем совсем недавно был анонсирован мультиплеер-аддон к Unreal 2? Собрались конкурировать сами с собой? Или Epic решила принять на вооружение microsoft'овский принцип "не моем, так катаньем"?.. ■



▲ Скааржики отныне могут выступать в роли соперников по ристалищам. Каким образом они научились держать в руках "человеческое оружие" — история умалчивает.

КУПИ МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

на базе процессора **intel** 2400MHz
512Mb DDR оперативной памяти,
жесткий диск 60Gb 7200rpm,
видеокарта GeForce 4,
поддержка Dolby Surround,
с 19" монитором **Samsung**

и ПОЛУЧИ
В ПОДАРОК

- сканер ScanExpress
- цветной принтер Hewlett Packard
- факс/модем
- DVD-привод
- клавиатуру
- мышь
- колонки

ВСЕГО ЗА
за 799 y.e.

intel 1700MHz
256DDR • 40Gb
64GeForce2
DVD+CD-RW
Sound 5.1 Surround
17" монитор Flatron
струйный принтер
Hewlett Packard
клавиатура
мышь • колонки

за 599 y.e.

intel 2100MHz
Mb ASUS
256DDR • 40Gb
64GeForce5
DVD+ROM
Fax-modem 56k
Sound 5.1 Surround
15" TFT монитор

за 667 y.e.

КОМПЬЮТЕРЫ
МОНИТОРЫ
ПРИНТЕРЫ
СКАНЕРЫ

любые конфигурации
на заказ

возможна продажа
в кредит

с 15 августа стартовала программа
САМЫЕ НИЗКИЕ ЦЕНЫ В МОСКВЕ

Для этого достаточно принести нам счет из любой фирмы
на понравившуюся Вам конфигурацию компьютера

и мы ПРОДАДИМ ВАМ **ДЕШЕВЛЕ!!!**



ЕВРАЗИЙСКОЕ АГЕНТСТВО ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ
ст.м. "Чистые пруды", Костянский переулок, 13, с 10.00 до 20.00 без выходных

208-9900, 208-9305 www.eakt.ru

Закажи компьютер
по телефону!
И мы доставим его
прямо к тебе домой

“генераторы маны” для сотворения куда более мощных чудес. И все бы ничего, но на противоположном углу карты в этот момент точно таким же образом совершает экспансию злой божок, который запугивает граждан до полусмерти, строит посреди хуторов ночные клубы и выжигает пасторальные луга. Кто переманит на свою сторону большее количество адептов — тот и выйдет победителем этого “дефматча”.

В принципе, все бы в этой игре ничего, если бы не безнадежно устаревшее графическое оформление уровня каких-нибудь *Settlers II* прошлого века выпуска и общая топорность интерфейса. Однако на безрыбье *Heaven and Hell* вполне подойдет для того, чтобы скоротать пару скучных вечеров.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 6,5

MotoGP 2

Жанр:	Мотогонный симулятор
Издатель/Разработчик:	TNO/Climax
Похожесть:	Moto GP
Системные требования:	CPU 900MHz (1.2GHz), 128(256)Mb, 32(128)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Два

Высококласный симулятор гонок на спортивных мотоциклах — продолжение *MotoGP*, одной из лучших игр в своем классе. Физическая модель выполнена с большим тщанием, а графика, пусть и не достигает запредельных высот, но смотрится очень и очень приятно — особенно радует дизайн скоростных байков.

Всего в *MotoGP 2* присутствует шесть игровых режимов — от тренировки и “аркадных гонок” до самых что ни на есть профессиональных заездов. Что приятно — игра выполнена “исторически достоверно”, то есть в *MotoGP 2* присутствуют только реальные трассы и только имена настоящих мотогонщиков.

В целом, эту игру стоит порекомендовать всем настоящим любителям мотоспорта. Азарт происходящего на экране захватывает, и, единожды сев за *MotoGP 2* с целью снять два скриншота, не отрываешься от нее до тех пор, пока не приходишь к финишу первым. Ну или хотя бы вторым.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 7,0

Rebels: Prison Escape

Жанр:	RPG
Издатель/Разработчик:	LSP/Philos Laboratories
Похожесть:	Commandos
Системные требования:	CPU 600(800)MHz, 128(256)Mb, 16(64)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два

Побег из тюрьмы — кульминационный момент многих приключенческих книг. Кто не помнит графа Монте-Кристо из замка Иф? Благодаря *Rebels: Prison Escape* каждый теперь сможет хоть в какой-то мере ощутить блаженство обретения свободы. Правда, романтических замков не обещается — тикать придется из самых обычных колоний



строого режима в компании не самых обычных уголовников. Именно в компании — в одиночку этого сделать не удастся. Так что игра весьма удачно сочетает элементы RPG и командной тактики а-ля “сильно упрощенные *Commandos*”.

3D-графика *Prison Escape* выглядит крайне неубедительно, модели страдают дефицитом полигонов, анимация персонажей хромает на обе ноги. Прочий антураж угнетает — серый бетон, ржавые решетки, зеки в полосочку... Впрочем, чего ждать от игры с подобной тематикой — не зеленых же лужаек под синими небесами?

Кстати говоря, тюрем в игре — огромное изобилие, и все они списаны с реальных “учреждений” — так что каждый сможет выбрать себе казенный дом по вкусу. Исходя, так сказать, из личных пристрастий.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 6,0

Tough Trucks

Жанр:	Гонки
Издатель/Разработчик:	Activision/Bugbear Entertainment
Похожесть:	Big Mutha Truckers
Системные требования:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Гонки на внедорожниках с крайне совершенной физической моделью повреждений — такова краткая характеристика *Tough Trucks*. При столкновениях от машин залихватски отлетают разные части, на корпусе остаются вмятины, а стекла покрываются паутиной трещин... Собственно, все яркие моменты игры на этом благополучно заканчиваются.

Все прочее достаточно банально — и графика не сказать чтобы очень, и моделей машин много, но не слишком, и управление самое обычное — сиречь аркадное. Грузовики при всей своей массивности довольно послушны на трассе, рычат так, что любо-дорого послушать, лихо подкакивают на кочках и скрипят на поворотах, так что через некоторое время игра начинает приносить несколько странное, но удовольствие.

Еще в *Tough Trucks* присутствует оригинальная фишка — при помощи набора специальных кистей можно раскрасить машину по своему усмотрению — нарисовать фирменный логотип или написать какое слово... В общем, вердикт прост — гонки-на-пару-вечеров.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 6,0

Битва героев

Жанр:	RTS/RPG
Издатель/Разработчик:	Медиа-Сервис 2000/BloodLine
Похожесть:	Аллоды
Системные требования:	CPU 600(800)MHz, 64(128)Mb, 16(64)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Прошу любить и жаловать — перед вами отечественный проект с сугубо отечественным названием “Битва героев”. Игра представляет собой “сказочную” RTS с многочисленными вкраплениями ролевых элементов. В самом начале в ваше распоряжение поступает группа воинов, которых вы сможете принарядить и вооружить по своему вкусу, а затем бросить на армию Сил Зла.

Каждый оказавшийся под вашим началом боец может похвастаться не только стандартными полосками жизни и маны, но и целой россыпью разнообразных параметров, причем необязательно боевых — в обширном списке присутствует, например, навык торговли.

Сюжет игры, как и обычно в фэнтезийных стратегиях, вертится вокруг захвата магических кристаллов и прочих не менее экстравагантных ресурсов. Все, что начинается с мелких междоусобиц, ближе к концу игры перетекает в крупномасштабные магические войны и ураганные штурмы вражеских логовищ.

Что же до технической стороны дела, то графика звезд с неба не хватает, но особо и не раздражает — привычная изометрия с подобающим пестреньким пейзажем.

Рейтинг: 5,0



Бессмертные воины Шихуана

Оригинальное название: Great Qin Warriors • Жанр: 3D Action • Издатель в России/Локализация: Медиа-Сервис 2000

ОБ ИГРЕ. Воины у Шихуана не такие уж и бессмертные — скорее, долговечные и трудноубиваемые. Так как сделаны из железа. Ну или каких-нибудь футуристических сплавов, — не нам судить. Вообще потасовки киборгов на фоне "дальневосточной экзотики" в последнее время пользуются успехом у разработчиков — вспомним хотя бы недавних "Стальных самураев". На сей раз мы будем иметь дело с архитектурой, совмещающей древнекитайские изыски с грандиозностью построек далекого будущего. В общем и целом, приготовимся к общению с динамичной, приятной и не напряжной аркадой, где стрельба и прочая сопутствующая ей суеда выглядит не тяжелой армейской работой, а забавным развлечением...



ПЕРЕВОД. Локализацию можно упрекнуть только в недостаточно тщательном подборе шрифта под брифинги — Arial не слишком гармонирует с буйствующим вокруг декоративно-виньеточным изобилием. Все прочее в полном порядке: любой блюститель чистоты русского языка останется вполне доволен переводом.

Рейтинг: 5,0

Оценка локализации: 5,0

Бимеры

Оригинальное название: Beam Breakers • Жанр: Гонимая аркада • Издатель в России/Локализация: 1С/Nival Interactive

ОБ ИГРЕ. И вновь безумие футуристических гонок, на сей раз в мегаполисе а-ля "Пятый элемент". Силовое поле под брюхом нашего авто нейтрализует гравитацию и позволяет машинам любого размера парить по воздуху аки реактивные птицы. Гонщики-сорвиголовы — наши главные герои — не прочь принять участие в категорически запрещенных законом гонках, которые устраиваются в самый час пик.

В "Бимерах" присутствует четыре игровых режима: разнообразные сюжетные миссии, чемпионат, уход от погони (читай — гонки на выживание) и, конечно, сетевая игра. Во время гонок вас не будет покидать ощущение, что вы играете в какой-нибудь извращенный авиасимулятор с беспредельно упрощенной физикой полета. В любом случае, без джойстика к игре лучше и не приближаться.

ПЕРЕВОД. Надписи очень грамотно вписаны в общий футуристический дизайн и выглядят при этом ненавязчиво и органично. Хороша озвучка: приятный женский голос, читающий тексты брифингов и выдающий указания по ходу выполнения миссий, отлично сочетается с общим стилем игры.

Рейтинг: 6,5

Оценка локализации: 6,5

Локализации

1001 ночь: Легенда о Зорде

Оригинальное название: Legend of Zord • Жанр: 3D Action • Издатель в России/Локализация: Медиа-Сервис 2000

ОБ ИГРЕ. Встречайте очередного идейного наследника незабвенного Prince of Persia. Восточный колорит, арабский антураж, и все это, как ныне водится, подано в неприменной 3D-обертке. Игровой процесс сводится к лихому измочаливанию "в капусту" бесчисленных монстров на фоне переполненных арабскими интерьерами. В игре правит бал потрясающая историко-культурная мешанина. Чего стоит только король Гильгамеш (!), правивший в земле Зорд ни много ни мало — пять тысяч лет тому назад! Напомним, что арабской культуре, в духе которой выполнена игра, нет еще и тысячи. Впрочем, сие есть мелочные придирки: "Легенда о Зорде" — это все-таки сказка...

ПЕРЕВОД. Шрифт под персидскую вязь сильно способствует украшению главного меню и предварительного брифинга. К его достоинствам следует отнести и то, что, несмотря на всю витиеватость, он вполне удобочитаем. Что до звука — игра небогата речевыми вставками: главный герой издает от силы два-три боевых возгласа, впрочем, вполне убедительных и... без всякого акцента.

Рейтинг: 5,0

Оценка локализации: 5,0



Гегемония

Оригинальное название: Hegemonia • Жанр: Космическая RTS • Издатель в России/Локализация: 1C/Nival Interactive

ОБ ИГРЕ. Один из удачнейших клонов классической космической RTS — Homeworld. Действие игры начинается в 2104 году, когда Земля и восставшая против "материнской планеты" Марсианская Колония схлестнулись в смертельной схватке...

Игра, без сомнений, удалась: стильные модели кораблей, бездонный космос и умопомрачительные спецэффекты. Но, помимо отличной графики, наличествует и приличная стратегическая составляющая. Игрок, выполняя различные

тактические миссии в открытом космосе, может параллельно захватывать новые планеты, заниматься менеджментом удаленных колоний, вести разнообразные научные исследования и так далее и тому подобное...

ПЕРЕВОД.

К локализации нет никаких претензий. Брифинги, озвучка вступительного ролика, подбор шрифтов — на самом высшем уровне. Я уж не говорю об отлично переработанных под русский текст элементах интерфейса. Добротно сделанная работа — как говорится, без сучка, без задоринки.

Рейтинг:  8,5

Оценка локализации: 

Кохан: Битва Аримана

Оригинальное название: Kohan: Ariman's Gift • Жанр: RTS • Издатель в России/Локализация: Медиа-Сервис 2000

ОБ ИГРЕ. Игра напоминает Heroes of Might & Magic, но... в режиме реального времени. Каждому боевому отряду назначается вождь/атаман/предводитель, который ведет своих людей по карте, попутно собирая ресурсы и завоевывая форпосты противника.

Нельзя не признать, что фантазия у разработчиков "Кохана" буйная — лично меня совершенно покорило наличие в игре светящихся руин и гигантских ос, из хитина которых коханцы мастерят себе доспехи.

ПЕРЕВОД. И вновь подпортил дело шрифт Arial — ей-богу, бич локализаций. Ну не очень он смотрится в сказочно-волшебных играх! Хотя к самому переводу нет никаких нареканий.

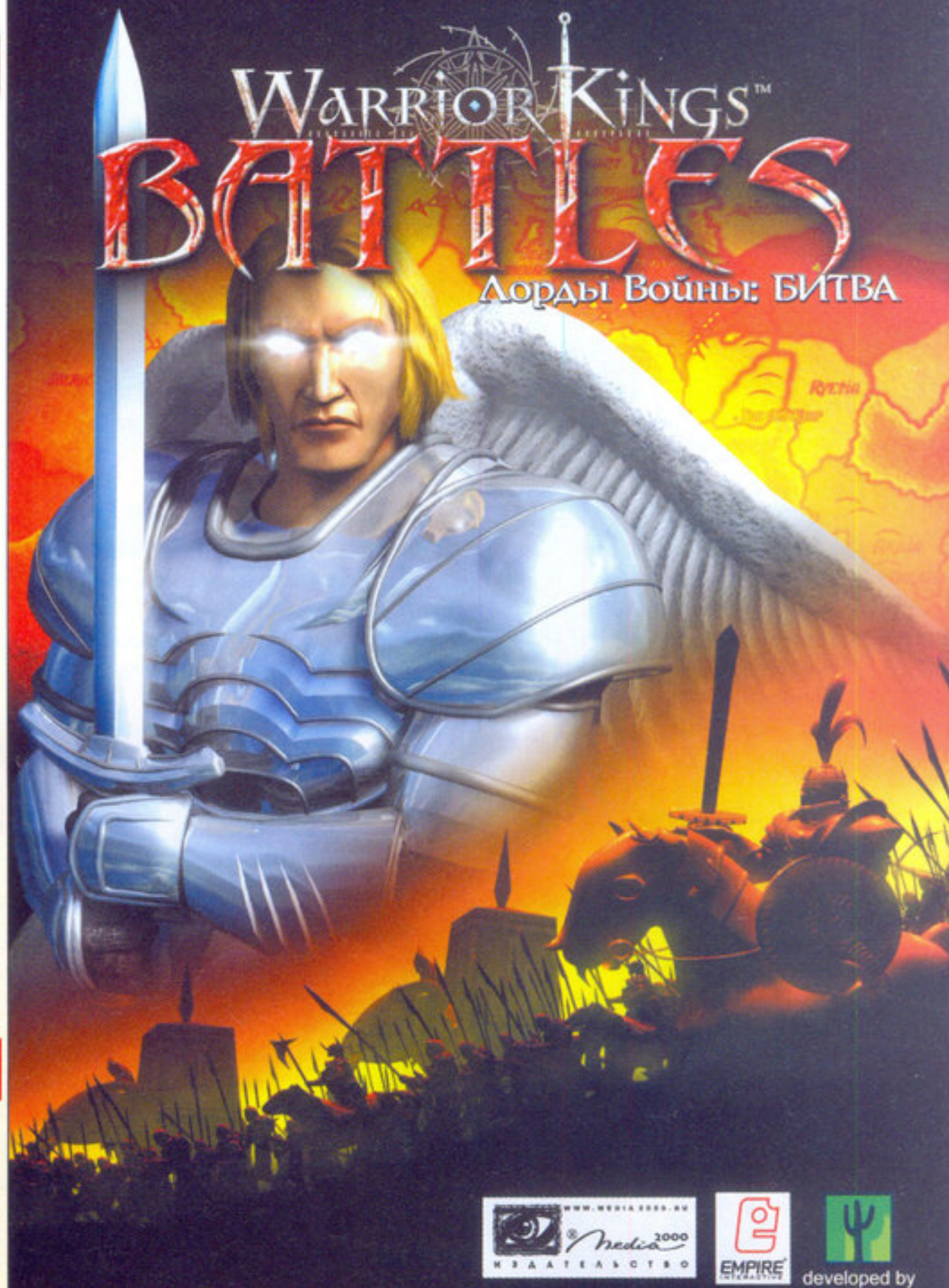
Рейтинг:  6,0

Оценка локализации: 

Мазатракеры: тачка моей мамочки

Оригинальное название: Big Mutha Truckers • Жанр: Автомобильная аркада • Издатель в России/Локализация: Акелла

ОБ ИГРЕ. Цель игры проста и незатейлива — вам, как владельцу грузового автомобиля, предстоит колесить по дорогам, попутно выгодно спекулируя различными товарами. Препятствовать благородному делу личного обогащения будут байкеры, дорожные бандиты и, разумеется, полицейские. Да и машины вам достанутся норовистые — одно неверное движение, и вы уже на встречной полосе...



Много лет минуло с того времени, когда Артос вернул мир землям Орбис. Он основал династию, просуществовавшую 100 лет, пока последний правитель этого рода не был предательски убит фанатиком, что положило конец многолетнему спокойствию государства...



...Гибель Империи затянула все соседствующие государства в ужасный водоворот катаклизмов и послужила причиной нестабильности во всем мире. Вы — правитель крохотной провинции, обломка некогда великой нации. Чтобы выжить, вы должны руководствоваться принципом „Покори или Умри!“

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2003 Empire Interactive. All rights reserved.

Оценка локализации: 😞 😊 😄

Машины

Оригинальное название: Big Scale Racing ● **Жанр:** Гоночная аркада ● **Издатель в России/Локализация:** 1С



ОБ ИГРЕ. Поздравляю, дорогие геймеры. Мы с вами дожили до локализации настоящих игрушечных гонок. Ну, не совсем игрушечных, — ведь речь в **"Машинах"** идет о соревнованиях радиоуправляемых моделей... но все-таки.

Впрочем, в плане геймплея игра не сильно отличается от

сонмища "серьезных" гонок. Те же залитые солнцем трассы, те же четыре клавиши управления, и даже — не поверите — та же реалистичная физика. Только фигуры зрителей как-то странно подросли — этикие гонки под ногами гигантов-гулливеров.

Модели автомобилей выполнены в масштабе 1:5, и машины в игре ведут себя почти как настоящие, особенно авто "форсированных" классов. В общей сложности вас ждут двести сорок соперников, двадцать четыре типа машинок, множество разнообразных трасс и прочие радости автогонщицкой жизни.

ПЕРЕВОД. Текста в игре мало, но тот, что есть, переведен идеально. Ни главное меню, ни подбор шрифтов интерфейса заезда ничем не выдадут иноземное происхождение игры. И это хорошо.

Рейтинг:  6,0

Оценка локализации: 😊 😊 😊

Наполеон

Оригинальное название: Napoleon ● **Жанр:** Стратегия ● **Издатель в России/Локализация:** 1С

ОБ ИГРЕ. Сказать, что великий французский полководец совсем обделен вниманием разработчиков, нельзя. Игр по мотивам его великолепной карьеры много, одна беда — в отличие от самой карьеры, большинство из них неудачные. То интерфейс кривой, то графика позорная, то геймплей провальный. Вот и на этот раз...



На экране мы видим стратегическую карту, которая напоминает такую в *Rise of Nations* — столь же приблизительную и условную. Для *Rise of Nations*, с ее замахом на всю историю человечества, это нормально, но здесь-то у нас временной промежуток в несчастные двадцать лет... Судя по карте, Европа напоминает пустыню Каракумы, но несколько провинций все же закрашены в какой-то цвет — это, понятно, нации. Не могу уразуметь одного — неужели разработчики и впрямь думают, что к началу XIX века все великие европейские державы владели только своими историческими местечковыми провинциями, а все остальное захватили в ходе наполеоновских войн?

Система международных отношений в игре выглядит тоже весьма нелепо — все бьют всех. У каждой нации три рода войск — пехота, кавалерия и артиллерия, без всяких дальнейших разграничений. Что до тактической части — то о ней вообще лучше скромно умолчать.

Игра безнадежно опоздала с выходом, и в эпоху "Европы II", "Кзаков" и Medieval: Total War смотрится, мягко говоря, странновато.

ПЕРЕВОД. Локализация вышла не в пример лучше самой игры. По крайней мере, в ней не замечено ни одной ошибки — ни в переводе текстов, ни в подборе оформительских шрифтов.

Рейтинг: 4,0

Оценка локализации: 😊 😊 😊

Никто не живет вечно 2: С.Т.Р.А.Х. возвращается

Оригинальное название: No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way ● **Жанр:** 3D Action ● **Издатель в России/Локализация:** Софт Клуб

ОБ ИГРЕ. Мало какой поклонник жанра 3D Action никогда не слышал о Кейт Арчер — шпионке, спортсменке и просто красавице. "Женская бондиана" под названием **No One Lives Forever** моментально сделалась гиперпопулярной игрой, ну а сиквел, который во многом превосходил оригинал, вознес мисс Кейт в разряд культовых фигур индустрии, потеснив на пьедестале вездусущую гробокопательницу Лару.



Ураганные перестрелки в стиле лучших бондовских фильмов, тихие шпионские операции на советских военных станциях, диверсии на подводной базе Сил Зла, лихие гонки на снегоходах, рукопашные схватки в подхваченном торнадо домике, перестрелки с бандой мимов-убийц, взрывоопасные помады, пудреницы-отмычки, стреляющие ботинки, газосварочные флакончики с лаком для волос и прочие элементы лучших шпионских фильмов шестидесятых воплотились в одном проекте. В этой игре есть то, чего так не хватает многим другим современным экшенам, — потрясающий стиль и профессиональный дизайн. Благодаря им играть в **No One Lives Forever 2** интересно и спустя год после выхода.

ПЕРЕВОД. В локализованной версии игра не потеряла ни грамма своего обаяния. Отлично подобраны голоса — не только главной героини, но и многочисленных второстепенных персонажей. Актёров, которые участвовали в озвучке *“Никто не живет вечно 2”*, вы наверняка не раз слышали “за кадром” многочисленных фильмов. Хорошо и качественно подобраны шрифты и переведен игровой текст — все эти записки, документы, инструкции и секретные директивы, которые наша героиня постоянно находит во время своих приключений. Кроме всего прочего, локализаторы умудрились сохранить в русской версии тонкий юмор *No One Lives Forever*, что уже само по себе заслуживает высшего балла.

Рейтинг: 9,5

Оценка локализации: 😐 😊 😄

Обитель драконов

Оригинальное название: Dragon Farm • Жанр: Походная стратегия • Издатель в России/Локализация: Медиа-Сервис 2000



грубой силой — ваш дракон, ко всему прочему, должен быть ухожен и полностью "приведен в соответствие" с экстерьером "породы".

ПЕРЕВОД. В локализации с большим мастерством использованы шрифты, знакомые нам по детским сказкам о королях и феях. В атмосферу игры они вписываются самым наилучшим образом. Что до содержания многочисленных брифингов и пояснительных надписей — то и к ним никаких претензий не возникает.

Рейтинг: 5,0

Оценка локализации:

Повелитель ужаса

Оригинальное название: Ghost Master • Жанр: Стратегия • Издатель в России/Локализация: Акелла

ОБ ИГРЕ. Игра, по сути, является ироническим откликом на серию The Sims. Ваша цель — встав во главе разношерстной ватаги потусторонних существ, до полусмерти напугать "виртуальных обывателей" в их жилищах. В вашем арсенале "страхов" самые разнообразные средства: от банальных эктоплазменных призраков до полтергейста и домовых. Помимо основной задачи, перед вами стоит и еще одна, не менее благородная, — освобождение из заточения неуспокоенных привидений, среди которых попадаются такие экстравагантные личности, как дух задохнувшегося в дымоходе трубочиста или призрак погибшего от электрошока котенка. В благодарность за оказанную услугу неприкаянные души с удовольствием пополняют ряды вашей призрачной армии.

Каждый из ваших подопечных отличается излюбленным набором приемов, с помощью которых, собственно, и пугает мирных граждан. По ходу прохождения кампании призраки могут обучаться более изощренным приемам наводить ужас. Те "пугалки", с которыми вы начинаете игру, в УК проходят по статье "бытовое хулиганство", тогда как ужасники последних стадий способны запугать виртуальных человечков до смерти. В буквальном смысле.

ПЕРЕВОД. К локализации не придерешься — краткие "характеристики" на людей и призраков написаны на литературном русском языке, интерфейс русифицирован от корки до корки, подбор шрифтов прекрасен. Особое спасибо "Акелле" за великолепную озвучку обучающей миссии и вступительного мультфильма.

Рейтинг: 8,0

Оценка локализации:



Последний Охотник



Compatible with Act-Labs USB Light Gun



ТЫ ОДИН ИЗ ПОСЛЕДНИХ ОХОТНИКОВ ЗА ПРЕСТУПНИКАМИ, И ТВОЯ ПОМОЩЬ ПОНАДОБИЛАСЬ ШЕРИФУ ОДНОГО МАЛЕНЬКОГО ГОРОДКА НА ДИКОМ ЗАПАДЕ. ОЧИСТИ ГОРОД ОТ БАНДИТОВ!



МИНИМАЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА WINDOWS 98/2000/ME/XP, ПРОЦЕССОР PENTIUM III 600 МГц и выше, ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ 256 МБ, 3D-ВИДЕОКАРТА 32 МБ, DIRECTX 8.1, CD-ROM, 650 МБ СВОБОДНОГО МЕСТА НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ, СЕТЕВАЯ ИГРА ЧЕРЕЗ ПРОТОКОЛ TCP/IP, КЛАВИАТУРА, МЫШЬ.

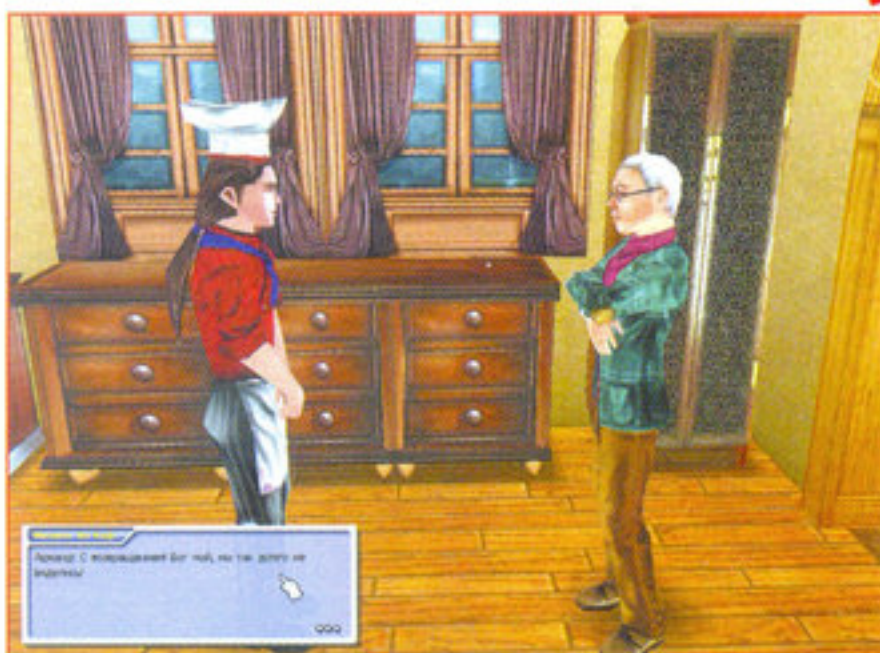
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". The Last Bounty Hunter ©1994-2003 American Laser Games/Her Interactive. Programming ©2003 Digital Leisure, Inc.

Ресторанная империя

Оригинальное название: Restaurant Empire • **Жанр:** Экономический симулятор • **Издатель в России/Локализация:** Акелла

ОБ ИГРЕ. Одно из интереснейших проявлений жанра тайкунов за последнее время. Цель игры проста: вам предстоит основать и развить ресторанную сеть, причем не в какой-нибудь богом забытой дыре, а в самом что ни на есть центре Парижа — города, где кулинарными изысками трудно



удивить кого бы то ни было. Причем начинать придется с заштатной забегаловки, где на первых порах даже и мебели-то нет. Позаботиться о появлении последней, равно как и об украшении интерьера, вам предстоит самостоятельно. Разумеется, вершить кулинарные подвиги вы будете не в одиночку, — нанимайте сотрудников, но не забывайте предварительно ознакомиться с личной характеристикой каждого — мало ли какие черные мысли бродят в голове какого-нибудь пятого помощника младшего поваренка?..

ПЕРЕВОД. Впечатляющая локализация — достаточно посмотреть хотя бы на виртуозный подбор кириллических шрифтов. Речевых вставок в игре почти нет, зато много текста, и переведен он основательно — ни одной ошибки. И это не говоря уже о великолепно русифицированном интерфейсе, который и вовсе заставляет позабыть об иностранном происхождении игры.

Рейтинг: 8,0

Оценка локализации:

Семь самураев

Оригинальное название: Throne of Darkness • **Жанр:** RPG • **Издатель в России/Локализация:** Софт Клуб



ОБ ИГРЕ. Нет-нет, отбросьте в сторону ассоциации с Акирой Куросавой. "Семь самураев" — это локализация единственного в своем роде успешного клона Diablo — игры Throne of Darkness. Традиционная "самурайская" эстетика — сакуры, саке, катаны и сюрикены, моря крови, полчища врагов и захватывающий сюжет о том, как кровожадный темный демон Дзянсин подчинил себе мирное княжество Ямато... Семь самурайских профессий — маг, мечник, ниндзя и так далее; великое множество разновидностей оружия, доспехов и магических предметов; и бесконечный, безостановочный процесс шинковки всего живого на пути с целью сбора заветной субстанции — "опыта". Отличный выбор для всех, кто устал от бесконечных "дьявольских" боищ на Battle.net.

ПЕРЕВОД. Самое главное при переводе RPG — не исказить оригинальные названия предметов, монстров и тому подобного, дабы игра была адекватно воспринята фанатами, решившими приобрести русскую версию. Локализаторам из "Софт Клуб" удалось это на сто процентов. Все мудреные японские названия оружия, одежды и тому подобного произносятся точно так же, как и в английском оригинале. На очень высоком уровне выполнена и озвучка "Семи самураев": хорошо подобранные голоса самураев, простолудинов и даже мудрого даймё отлично дополняют общую мистическую атмосферу игры. Мастерская работа.

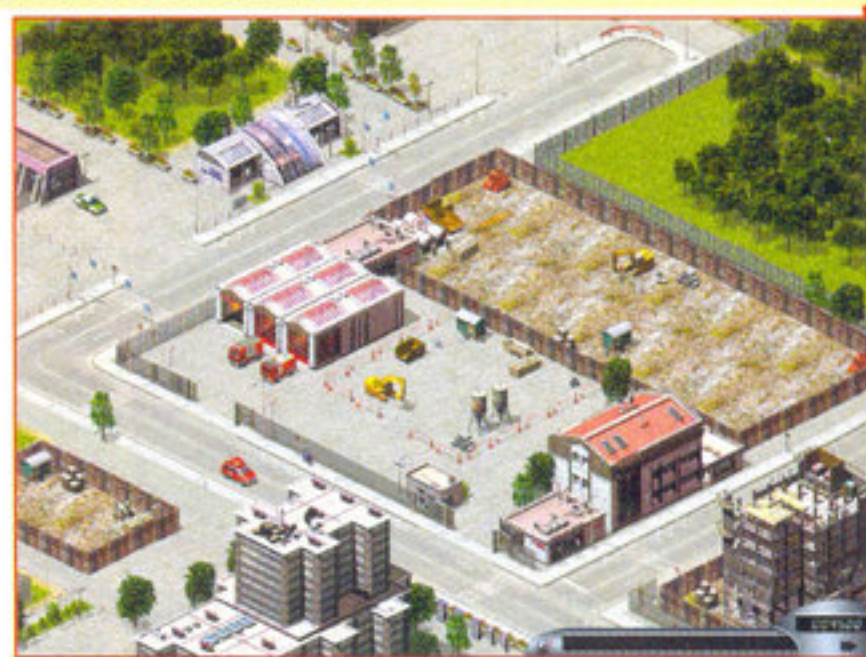
Рейтинг: 8,5

Оценка локализации:

Служба 911

Оригинальное название: Emergency 2 • **Жанр:** Стратегия • **Издатель в России/Локализация:** 1С

ОБ ИГРЕ. В этой игре, представляющей собой дотошно выполненный симулятор деятельности подразделений спасательных служб, вам придется долго разбираться с последствиями всяческих безобразий — от землетрясений и ДТП до терактов и промышленных аварий. Следует также ожидать пожаров и наводнений — куда же без них. Смекалка и героизм — вот что потребуются в таких условиях от ваших виртуальных подчиненных. Стройте оперативные станции, закупайте технику и только успевайте вовремя реагировать на поступающие на "горячую линию" звонки. Полиция, пожарные и спасатели будут работать единой командой под вашим мудрым руководством. К вашим услугам — вертолеты, вездеходы, а также спецбатальоны, "оснащенные" собаками-спасателями. Удачи в деле спасения на водах и на земле!



ПЕРЕВОД. В локализации нашлось место целому десятку разнообразнейших кириллических шрифтов — от рубленых до декоративных, и это не выглядит каким-то излишеством. Все очень цельно, и отлично согласовано с прочими составляющими игрового дизайна. Грамматических, пунктуационных и смысловых ошибок в "теле" игры не обнаружено, что радует и позволяет с чистым сердцем присудить переводу хорошую оценку.

Рейтинг: 7,0

Оценка локализации:

Странствия Торина

Оригинальное название: Torin's Passage • **Жанр:** Квест • **Издатель в России/Локализация:** Софт Клуб

ОБ ИГРЕ. "Странствия Торина" — пришелец из далекого 1995 года, локализованная версия давнего сьерровского квеста Torin's Passage. В середине девяностых, когда жанр квестов переживал свой "серебряный век", а мультимедиа только-только делала робкие шаги на массовый рынок, Torin's Passage был если не откровением, то вполне себе высокотехнологичным прорывом.

Особенно знаменателен в этой игре тот факт, что главным дизайнером проекта выступал сам Эл Лоув, "папа" культовой серии квестов Leisure Suit Larry. Решив отдохнуть от "взрослой" специфики "Ларри", маэстро создал игру, что называется, в классическом стиле, в которую было интересно играть геймерам всех возрастов. Почему мы говорим о ней в прошедшем времени? Наверное, потому, что в наши дни "Странствия..." могут заинтересовать разве что самых преданных фанатов старых добрых рисованных квестов...

ПЕРЕВОД. В целом локализация выполнена очень показательно. Голоса персонажей подобраны в полном соответствии с оригинальными характерами, перевод диалогов отличается высоким литературным стилем, а шрифты и многочисленные русские надписи не вызывают ровным счетом никаких претензий. Четко, стильно, гармонично.

Рейтинг: для поклонников классики

Оценка локализации:





75-й годовщине выхода романа посвящается!



Многоразовый
нелинейный
квест

102
варианта
прохождения

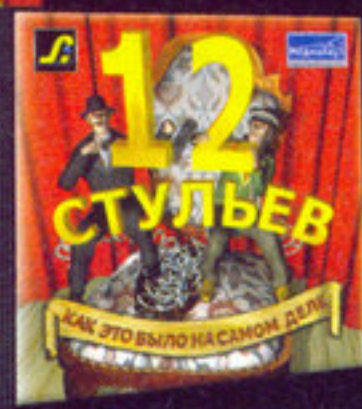
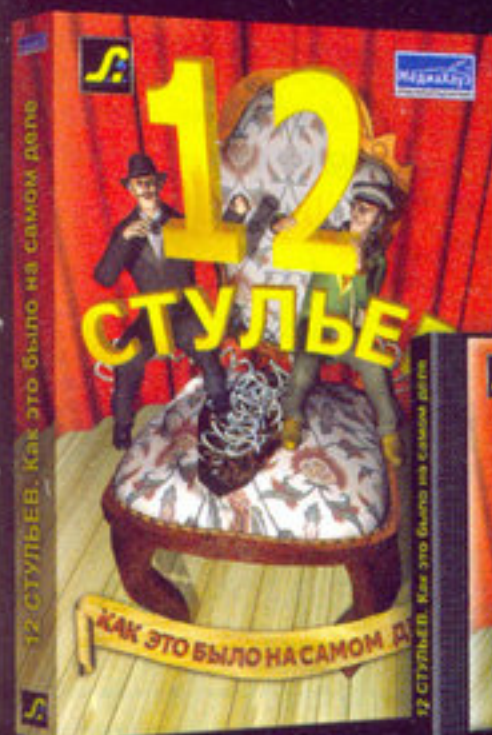
Ищи бриллиант в DVD-упаковке игры!

Четыре
сюжетные
развязки

Исторически
достоверные
улицы Москвы



Их безуспешно искали, а они всегда есть в ювелирном салоне VICENZA (Москва, Олимпийская деревня-98, ТРК "Магнит")



12 СТУЛЬЕВ

Как это было на самом деле

(095) 737-88-55 Интернет- сайт: www.mediahouse.ru Электронная почта: info@mediahouse.ru
Заказ дисков с доставкой по Москве и России: (095) 931-92-69, sales@mediahouse.ru

IGI-2: Скрытый удар

Оригинальное название: IGI 2: Covert Strike • Жанр: 3D Action • Издатель в России/Локализация: 1C

ОБ ИГРЕ. "IGI-2: Скрытый удар" — не классический симулятор спецназа типа Rainbow Six или Operation Flashpoint, а скорее боевик в духе Delta Force: Black Hawk Down.

Увы, в отличие от первой части, IGI 2 вышел очень невовремя, когда на свете существовал уже Tom Clancy's Splinter Cell и, соответственно, все "шпионские" потуги "Скрытого удара" выглядели достаточно блекло по сравнению с гиперреалистичными спецоперациями в исполнении Сэма Фишера. Однако в этой игре все же есть немало приятных моментов: хорошая графика, интригующий сюжет, сочные перестрелки, многочисленные гаджеты и тому подобное.



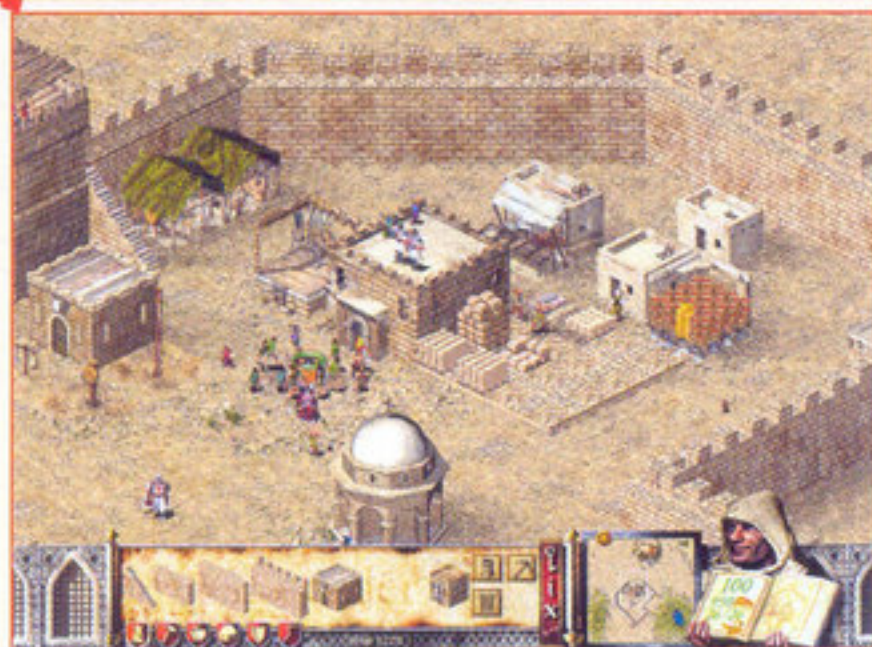
ПЕРЕВОД. Вполне грамотно сделанная локализация. Текста и речи в игре — минимальное количество, но то, что есть — переведено хорошо. Хотя несколько странновато выглядят аскетичные брифинги. "Проникнуть на базу" — читаем мы в задании на самую первую миссию. Зачем на базу, чья это база, для чего проникнуть — неясно. Впрочем, это, скорее, недостатки оригинала, и перевода они не касаются.

Рейтинг: 7,0

Оценка локализации: 8,0

Stronghold: Crusader

Оригинальное название: Stronghold: Crusader • Жанр: Стратегия • Издатель в России/Локализация: 1C



ОБ ИГРЕ. Одна из лучших градостроительных стратегий — логическое продолжение небызвестного Stronghold. Львиная доля ваших усилий в игре будет потрачена на организацию и поддержание индивидуального замкового хозяйства, сбор армий и боевые действия. Цель большинства миссий — обнаружить и разграбить замок соседа. Или защитить свой собственный. Поэтому особое внимание придется обратить на толщину стен и наличие в

ПЕРЕВОД. Так же как и в случае с "Семью самураями", локализаторы "Софт Клуба" попытались предельно точно перевести все названия юнитов, зданий и заклинаний, дабы не запутать ни одного фаната серии. Прочие элементы русской версии выполнены на высшем уровне — актеры подобраны в точном соответствии с характерами игровых персонажей, в голосах главных и второстепенных героев нет и грамма ненужного пафоса; надписи не вылезают за пределы диалоговых окон, а русские шрифты максимально приближены к оригиналу. Как всегда — высшая оценка.

Рейтинг: 8,5

Оценка локализации: 8,5

фортификационном комплексе всяких полезных навесов, башенок, рвов и бог весть чего еще...

ПЕРЕВОД. Локализация для 1C, славящаяся своей аккуратностью, весьма нетипичная. Первое, что бросилось в глаза — недопереведенное меню установки, шокировал и зловещий Arial в качестве единственного игрового шрифта. Рубленый шрифт в романтически-рыцарско-средневековой игре — непростительная ошибка! Радует одно — в переводах собственно текстовой "начинки" ошибок нет.

Рейтинг: 8,0

Оценка локализации: 8,0

Warcraft III: The Frozen Throne

Оригинальное название: Warcraft III: The Frozen Throne • Жанр: RTS • Издатель в России/Локализация: Софт Клуб

ОБ ИГРЕ. Рассказывать во всех подробностях о свежем аддоне к небызвестному Warcraft III не имеет ни малейшего смысла. Те, кому не интесны новости из мира "Варкрафта", пропустят этот материал мимо ушей, а преданные поклонники серии прекрасно знают все и без нашей помощи... И все же: в дополнении под названием The Frozen Throne рассказывается о дальнейшей судьбе переметнувшегося на сторону сил зла принца Артаса, вождя орочьей орды Тралла и других персонажей этой фэнтезийной саги.

Любители сетевых ристалищ смогут опробовать в бою четырех новых героев, несколько доселе невиданных заклинаний и тому подобные радости жизни настоящего варкрафтера...

ПЕРЕВОД. Так же как и в случае с "Семью самураями", локализаторы "Софт Клуба" попытались предельно точно перевести все названия юнитов, зданий и заклинаний, дабы не запутать ни одного фаната серии. Прочие элементы русской версии выполнены на высшем уровне — актеры подобраны в точном соответствии с характерами игровых персонажей, в голосах главных и второстепенных героев нет и грамма ненужного пафоса; надписи не вылезают за пределы диалоговых окон, а русские шрифты максимально приближены к оригиналу. Как всегда — высшая оценка.

Рейтинг: 8,5

Оценка локализации: 8,5



Составитель: Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Представляем вашему вниманию новейшую сводную таблицу отечественных локализаций.

Возможные сокращения: B — Box (коробка), Db — DVD-box (коробка из-под DVD), J — Jewel (обычный футляр для CD).

Данная таблица состоит из трех разделов:

1) НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ. Здесь публикуются последние добавления в таблицу. Подписан контракт на локализацию новой зарубежной игрушки? Строчка об этом впервые появится именно здесь. Появится, чтобы через месяц перемес-

титься в следующий раздел — "В разработке".

2) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Изменения и обновления, вносимые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом.

Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в следующий, заключительный раздел — "В продаже".

3) В ПРОДАЖЕ. Сюда помещаются все те игры,

которые уже можно купить. Данный список растет изо дня в день, и процесс это бесконечный... в отличие от количества журнальных страниц, которых всегда не хватает. Именно поэтому в полном объеме информацию о тех локализациях, которые в продаже, мы публикуем только на компакт-диске. А здесь мы предлагаем вам перечень игр, которые появились в продаже совсем недавно.

На компакт-диске полный вариант таблицы вы сможете посмотреть, зайдя в раздел "По журналу". Таблица представлена в формате .xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Commandos 3: Destination to Berlin.....	Новый Диск	Eidos Interactive	Db	Сентябрь 2003
Crime Scene Investigation	1C/Логрус	Ubi Soft	J	2003
Eric Young's Squad Assault: West Front	Новый Диск	GMX Media	J,Db	4 кв 2003
Frontline Command	1C	Koch Media	J	2003

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Grand Theft Auto: Vice City	Софт Клаб	Rockstar	B	Август 2003
Incredible Machine: Contraptions (Занимательная Механика: Головоломки)	Софт Клаб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
Kids in Distress (Что Такое Хорошо, Что Такое Плохо)	Новый Диск	Nawar	J,Db	Сентябрь 2003
Leisure Suit Larry VII	Софт Клаб	Vivendi	B	Октябрь 2003
Midnight Club II	Софт Клаб	Rockstar	B	Август 2003
Moomintrolls: Hide & Seek (Муми-тролли: Таинственный Гость)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	3 кв 2003
Moomintrolls: Invisible Child (Муми-тролли: Чудесное Превращение)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	Сентябрь 2003
Moomintrolls: Lamp (Муми-тролли: Укрощение Лампы)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	4 кв 2003
Moomintrolls: Out at the Sea (Муми-тролли: Морская Прогулка)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	4 кв 2003
Mortyr 2	Руссобит-М	Mirage Interactive	J	Декабрь 2003
P2	Руссобит-М	City Interactive	J	Декабрь 2003
TRON 2.0	snowball.ru/Новый Диск	Buena Vista Games	Db	Сентябрь 2003
UFO Aftermath	1C	Cenega	J	2003
Wings of Honour	Руссобит-М	City Interactive	J	Ноябрь 2003
WWW43	Руссобит-М	Mirage Interactive	J	Ноябрь 2003
Гонки в Диснейленде	Новый Диск	Disney Interactive	J,Db	Сентябрь 2003
Тарзан	Новый Диск	Disney Interactive	J,Db	Август 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
1000 years	Акелла	eSOFNET	J,Db	2003
3D Ground Zero (Планета Сокровищ)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Swiked Softworks	J	Ноябрь 2003
3D Mars Mission (Миссия: Марс)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Swiked Softworks	J	Ноябрь 2003
Against Rome (Против Рима)	Руссобит-М	JoWood	J	Декабрь 2003
Agapito's Crazy Adventure (Агапито: Безбашенные Каникулы)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Air Lines (Магнат Авиаиний)	Акелла	InterActive Vision	J,Db	3 кв 2003
Airline Tycoon Evolution (Аэропорт: Эволюция)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	J,Db	Сентябрь 2003
Alien DNA (Вирус)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Monkey Byte	J	Август 2003
Amenophis (Проклятие Фараонов)	1C	DreamCatcher Interactive		2003
Apache 2	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
AquaNox (AquaNox: Сумерки Аквы)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Massive Development		3 кв 2003
Aquanox: Revelation (Акванокс 2)	Руссобит-М	JoWood	J	Октябрь 2003
Arcade Bowling (Аркадный Боулинг)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Август 2003
Ballerburg	1C	HD Interactive		2003
Battle Cruiser Generation	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Battle Cruiser Millenium	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
Battle Race 3D (Максимальное Ускорение)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Октябрь 2003
Big Buck Trophy Hunt (Большая Охота)	Новый Диск	Stellar Stone		2003
Binman (Мусорщик: Город Хлама)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Сентябрь 2003
Black & White 2	Софт Клаб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Board Games (Настольные Игры)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	J	Октябрь 2003
Bubble Trouble	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Октябрь 2003
Car Tycoon (Автомат)	1C/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development		2003
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	J,Db	2003
Chaos (Хаос)	Акелла	eSOFNET	J,Db	3 кв 2003
Chariots of War (История Империй)	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	Август 2003
Chaser	Руссобит-М	JoWood	J	Сентябрь 2003
Chessmaster 9000	Акелла	Ubi Soft	J,Db	3 кв 2003
Chicago 1930	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Декабрь 2003
Chrome	1C	Techland		2003
Civil War	1C/Логрус	Octagon/Walker Boys Studio		2003
Counter-Strike: Condition Zero	Софт Клаб	Vivendi	B	3 кв 2003
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T*Time	J,Db	4 кв 2003
Crime Patrol (Патруль)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Декабрь 2003
Crusader Kings (Крестоносцы)	1C/snowball.ru	Snowball Interactive/Paradox	J,Db	4 кв 2003
Crystal Worlds (Звездные Врата)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Cycling Manager 3	Акелла	Cyanide studio	J,Db	3 кв 2003
Darkened Skye	1C/snowball.ru	SSI	J,Db	4 кв 2003
Day of the Mutants	1C	Techland		2003
Deep Sea Tycoon (Повелитель Глубин)	1C	Anarchy Enterprises		2003
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	1 кв 2004
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre (Отряд "Дельта": Операция "Цунами")	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	2 кв 2004
Dragonfarm (Обитель Драконов)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Октябрь 2003
DreamWalker	Руссобит-М	Metropolis	J	Декабрь 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Drug Wars (Картель: Кокаиновые Войны)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Ноябрь 2003
Duality	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	2 кв 2004
Duke Nukem Forever	1C/Логрус	Take 2/3D Realms		2003
Earth 2160 (Земля 2160)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	1 кв 2004
Empire of Magic	Новый Диск	Mayhem Studios	J,Db	Август 2003
Euro Club Manager 03/04	Акелла	GMX Media	J,Db	3 кв 2003
eXtinction (Тотальное Истребление)	Акелла	Merscom	J,Db	3 кв 2003
Fire Chief (Пекло)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	J,Db	Октябрь 2003
Foo	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	1 кв 2004
Freedom Gunner (Вольный Стрелок)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	DEN Software	J	Август 2003
Fun Pinball (Поймай Удачу)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	DEN Software	J	Сентябрь 2003
Galactic Patrol (Межгалактический Патруль)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Monkey Byte	J	Сентябрь 2003
Gladiators (Гладиаторы)	Руссобит-М	Arxel Tribe	J	3 кв 2003
Gorky Zero	Руссобит-М	Metropolis	J	Октябрь 2003
Gothic 2 (Готика 2)	Акелла	JoWoD	J,Db	3 кв 2003
Great Journey (Вокруг Света: Спасти Антарктиду!)	1C/snowball.ru	Rebelmind	J,Db	Август 2003
Great Qin Warriors (Бессмертные Воины Шихуана)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Epie Entertainment	J	Ноябрь 2003
Grom	1C/Nival Interactive	CDV/Rebelmind		3 кв 2003
Ground Control 2	Софт Клуб	Vivendi	B	4 кв 2003
Gun Metal (Братство Стали)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Yeti Studios Limited	J,Db	Октябрь 2003
Halcyon Sun (Солнце Халкиона)	Новый Диск	Brightstar	J,Db	Август 2003
Half-Life 2	Софт Клуб	Vivendi	B	Октябрь 2003
Hannibal	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
Hanoi Tower (Башня)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Сентябрь 2003
Harry Potter: Quidditch World Cup	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Октябрь 2003
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks		2003
Highland Warriors (Горцы. Битва за Шотландию)	1C/Nival Interactive	Data Becker/Soft Enterprises	J	3 кв 2003
Homeworld 2	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
Insectiside (Жуки-Пауки)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	FIDIM Interactive	J	Сентябрь 2003
It Came From the Desert (Ужас Пустыни)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		3 кв 2003
Jagged Alliance 2 Gold Pack (Jagged Alliance 2. Золотая Серия)	Бука	Strategy First	J,Db	Август 2003
James Bond 007: Everything or Nothing Jerusalem	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
The 3 Roads to the Holy Land (Иерусалим)	1C/Nival Interactive	Cryo/Arxel Tribe		2003
Jetfighter 5: Homeland Protector	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Jules Vernes 2	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Jurassic Park: Operation Genesis	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
Kaan: Barbarian's Blade (Каан-варвар)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	J,Db	Сентябрь 2003
Kicker	Руссобит-М	JoWoD	J	3 кв 2003
Kingdom Under Fire	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	Декабрь 2003
King's Quest VII	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
KnightShift (Рыцари за Работой)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	3 кв 2003
Kohan 2: Battle of Ahriman (Кохан 2: Битва Аримана)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Сентябрь 2003
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness	Новый Диск	Eidos Interactive	Db	Август 2003
Law and Order (Закон и Порядок: Смерть за Деньги)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
Law and Order 2 (Закон и Порядок 2)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
Legend of Zord (1001 Ночь: Легенда о Зорде)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	enjoy Software	J	Октябрь 2003
Life on Mars (Твой Марс)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Lion Heart	1C	Interplay		2003
Lord of the Rings: Return of the King	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Lost Idols (Возвращение Золотого Идола)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Suricate	J	Декабрь 2003
Mad Dog 1 (Бешеный Пес)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Октябрь 2003
Mad Dog 2: The lost gold (Бешеный Пес 2: Пропащее Золото)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Ноябрь 2003
Massive Assault	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Wargaming	J	Декабрь 2003
Metropolis (Метрополис)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Mistmare	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
Moomins 1-6	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	2003
Moon Tycoon (Лунный Магнат)	1C	Legacy Interactive		2003
Netricular (Нетрикулятор)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	FIDIM Interactive	J	Сентябрь 2003
Neverend	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Mayhem Studios	J	Декабрь 2003
No Name War (Безымянная Война)	NMG	AMC Creation	J	2003
Northland (Мир Викингов)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Октябрь 2003
Nosferatu (Вампиры)	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	Сентябрь 2003
Omega Stones (Портал Времен)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
One Must Fall: Battlegrounds	1C/Nival Interactive	Diversions Entertainment		2003

ВАРЯГИ



«Сокрушу наглость гордыни вашей, и
будет тщетной сила ваша, убьет вас
захожий меч, и будет земля ваша
пуста, и дворы ваши будут пусты.»

— «Повесть временных лет»



snowball.ru™
технология творчества



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

Средневековая стратегия со скандинавским уклоном.

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Operation: Air Assault	Акелла	InterActive Vision	J,Db	3 кв 2003
Pacific Warrior 2	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Painkiller (Painkiller: Крещенный Кровью)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	1 кв 2004
Patrician 3	Акелла	Ascaron	J,Db	4 кв 2003
Phantom Crash	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	Ноябрь 2003
Pilot Down	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Декабрь 2003
Post Mortem	1С/Логрус	Microids		2003
POSTAL PLUS	Акелла	Running With Scissors	J,Db	Август 2003
Prince of Persia: The Sands of Time	Акелла	Ubi Soft	J,Db	4 кв 2003
Prince of Qin	1С	Strategy First		2004
Pro Beach Soccer (Пляжный Футбол)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Ноябрь 2003
Pure Pinball (Кати Шары!)	1С/snowball.ru	Iridon	J,Db	Сентябрь 2003
Rabid Dogs 2 (Бешеные Псы)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	3 кв 2003
Rails Across America (Америка на Шпалах)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Ноябрь 2003
Ranse	1С/Логрус	Soar		2003
Red Faction 2	1С	THQ		2003
Republic: The Revolution (Республика: Революция)	Новый Диск	Eidos Interactive	J,Db	Сентябрь 2003
Riddle of the Sphinx (Загадка Сфинкса)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	3 кв 2003
Ring 2: Twilight of the Gods	1С/Логрус	Axel Tribe		2003
RoboForge (Кибергладиаторы)	Акелла	Liquid Edge Games	J,Db	3 кв 2003
Rock Manager 2	1С/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	2 кв 2004
Rocket Ranger	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		3 кв 2003
Sacred (Князь Тьмы)	Акелла	Ascaron	J,Db	1 кв 2004
Saga	1С/snowball.ru	Pan Interactive	J,Db	2 кв 2004
Salamambo (Саламambo)	1С	The Adventure Company		2003
Savage Arena (Бои Без Правил)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Rage	J,Db	Октябрь 2003
Savage Skies (Дикие Небеса)	Акелла	iRock Interactive	J,Db	3 кв 2003
Shade: Wrath of Angels	1С	Cenega		2003
Shanghai Dragon (Шанхайский Дракон)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Epie Entertainment	J	Сентябрь 2003
Silent Hunter II	1С/Логрус	Ubi Soft		2003
Simon the Sorcerer 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	J,Db	Октябрь 2003
Soccer Manager Pro	Руссобит-М	JoWooD	J	3 кв 2003
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	JoWooD	J	Декабрь 2003
Space Pod (Орбитальные Разборки)	Акелла	Robusta Entertainment	J,Db	3 кв 2003
Speed Challenge	1С/Логрус	Ubi Soft		2003
Spellforce	Руссобит-М	Phemonix	J	Ноябрь 2003
Springy (Пружинка)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Август 2003
Star Trek: Star Fleet Command 3	1С	Activision		2003
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	3 кв 2003
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	4 кв 2003
Strategic command 2	Акелла	GMX Media	J,Db	3 кв 2003
Strident	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	2 кв 2004
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
Svea Rike III (Варяги: Северные Дружины)	1С/snowball.ru	Paradox	J,Db	Октябрь 2003
Tachyon (Жестокие Звезды)	1С/snowball.ru	Novalogic	J,Db	4 кв 2003
Tennis Masters Series 2002	1С/Логрус	Microids		2003
The Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изиды)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Ноябрь 2003
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	1С/Акелла	Bethesda	J,B	2003
The Fight for Freedom (Вечная Битва)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	DEN Software	J	Август 2003
The Guild Addon	Руссобит-М	JoWooD	J	Октябрь 2003
The Last Bounty Hunter (Последний Охотник)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Сентябрь 2003
The Sims Online	Софт Клуб	Electronic Arts	B	4 кв 2003
The Three Stooges (Большой Переполюх)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		Октябрь 2003
Third Crusade	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Октябрь 2003
Throne of Darkness	Софт Клуб	Vivendi	B	3 кв 2003
TOCA Race Driver	1С/Nival Interactive	Codemasters		3 кв 2003
Torrente (Торренте Ла Бомба)	1С	Electronic Arts		2003
Tortuga (Тортуга)	Акелла	Ascaron	J,Db	4 кв 2003
Trainz	1С/Логрус	Axel Tribe		2003
Ultimate Trainz Collection (Твоя Железная Дорога)	Акелла	Auran Games	J,Db	3 кв 2003
Underlight	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Lyra LLC	J	Декабрь 2003
Uplink (Сеть)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Introversion Software	J	Октябрь 2003
Victoria	1С/snowball.ru	Paradox	J,Db	1 кв 2004
Vietcong	1С/Логрус	Take 2		2003
War and Peace	1С/Nival Interactive	Microids		2003
Warrior Kings Battles	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Empire Interactive	J	Сентябрь 2003
Waterloo (Ватерлоо)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	4 кв 2003
White Fear	1С/Логрус	Microids		2003
Wildlife Park	Руссобит-М	JoWooD	J	Август 2003
Will Rock	Руссобит-М	Ubi Soft	J	Сентябрь 2003
Wings (Ac)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		3 кв 2003
World War II: Frontline Command	1С	Codemasters		2003
X2: The Treat (X2: Угроза)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ego soft	J,Db	Ноябрь 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Xpand Rally	1C	Techland		2003
Yager	1C	THQ		2003
Бабцовский Клуб: В Бикини и Без	Новый Диск	Creative Edge Studios	J,Db	Август 2003
Код Энигма: Секретный Фарватер	Новый Диск	GMX Media	J,Db	Август 2003
Приключения Джулии 2	Новый Диск	Compedia	J,Db	Сентябрь 2003

В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Beam Breakers (Бимеры)	1C/Nival Interactive	JoWood/Fishtank/Similis Software	J	Июль 2003
Big Scale Racing (Машинки)	1C	HD Interactive		Июль 2003
Emergency 2 (Служба 911)	1C/Логрус	Take 2		Июль 2003
Ghost Master (Повелитель Ужаса)	Акелла	Empire Interactive	J,Db	Июль 2003
Haegemonia: Legions of Iron (Геремония)	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Digital Reality	J	Июль 2003
I.G.I. 2 Covert Strike	1C	Codemasters		Июль 2003
Little Penguin Kelvin (Пингвиненок Кельвин)	NMG	PLAY Sp z o.o.	J	Июль 2003
Napoleon (Наполеон)	1C	Atari	J	Июль 2003
Stronghold Crusader	1C/Логрус	Take 2		Июль 2003
Restaurant Empire (Ресторанная Империя)	Акелла	Phantagram Interactive	J,Db	Август 2003
Starsky & Hutch				
(Starsky & Hutch: Полицейская Легенда)	Акелла	Empire Interactive	J,Db	Август 2003
Семь Самураев	Софт Клуб	Vivendi	B	Август 2003
Странствия Торина	Софт Клуб	Vivendi	B	Август 2003

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Таблица отечественных игровых проектов строится по тому же принципу, что и список локализаций.

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
PT Boats: Knights of the Sea (Морской Охотник)	Акелла	1C	J,B	2004
Казачи 2	GSC Game World	Руссобит-М		2 кв 2004

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Axle Rage	Акелла	1C		2004
Besieger (Осада)	Primal Software	Акелла	J,Db	4 кв 2003
FireStarter	GSC Game World	Руссобит-М		Сентябрь 2003
Kreed	Burut CT	Руссобит-М		Сентябрь 2003
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М		2 кв 2004
Parkan 2	Никита	1C		2003
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost	GSC Game World	Руссобит-М		Ноябрь 2003
Xenus	Deep Shadows	Руссобит-М		Ноябрь 2003
Антанта	Леста	Бука	J,Db	Август 2003
В Тылу Врага	Best Way	1C		2004
Вивисектор. Зверь Внутри	Action Forms	1C		2004
Вторая Мировая	1C	1C		2004
Демииурги 2	Nival Interactive	1C		3 кв 2003
Дорога на Хон-Ка-Ду	Громада	Бука	J,Db	Август 2003
Златогорье 2	Burut CT	Руссобит-М		Август 2003
Магия войны: Тень повелителя	Targem	Бука	J,Db	4 кв 2003
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	J,Db	2 кв 2004
Недетские сказки	Сатурн+	Бука	J,Db	Сентябрь 2003
Операция Silent Storm	Nival Interactive	1C		3 кв 2003
Периметр	K-D Lab	1C		2003
Петька 4: День независимости	Сатурн+	Бука	J,Db	4 кв 2003
Пограничье	Сатурн Плюс	1C		2003
Революционный квест	VZlab	Бука	J,Db	1 кв 2004
Сфера	Никита	1C		2003
Талисман	Antitank	Бука	J,Db	4 кв 2003
Ударная сила	G5 Software	Бука	J,Db	4 кв 2003

В ПРОДАЖЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Mega Pack (Mega Пак: Офис Отдыхает)	Новый Диск	Absolutist.com	J,Db	Июль 2003
Pirates of the Caribbean (Пираты Карибского Моря)	Акелла	1C	J,B	Июль 2003
X-Balls	Ghost Software	Новый Диск	J	Июль 2003
Миллионер Classic	Fun Game	Новый Диск	J	Июль 2003

Олег Ставицкий (raffa@igromania.ru)

Пираты Карибского моря

“Пираты Карибского моря” (в девичестве — “Корсары 2”) проходили у всего вменяемого игронаселения РФ под грифом “повод для гордости” и находились где-то между концепт-шедеврами от “К-Д ЛАБ” и орденоносными играми компании Nival. Ну, вы помните — полная свобода действий, умопомрачительная графика, морские сражения, история любви и смерти и тому подобное. Всем морским волкам, изнывающим от безделья на суше, “Пиратов” заранее выписывали в аптеках в качестве лучшего терапевтического средства...

Когда приходит Уолли

И вот — случилось страшное. В какой-то момент на сборочную верфь подкатил черный лимузин с Гуфи на капоте и платиновым Дональдом Даком на сверкающих колпаках. Из него вышли Микки Маусы в отглаженных костюмах, осыпали всех присутствующих пиастрами и... скупили весь балаганчик.

Если вы еще не поняли — “Пираты Карибского моря” изначально задумывались как совершенно самостоятельный продукт. Но главный Микки Маус в Disney Interactive как-им-то чудом увидел “Корсаров-2” и смекнул, что уложить все это великолепие в прокрустово ложе лицензии по грядущему пиратскому фильму будет гораздо проще, чем нанимать очередных неудачников для создания игроприложения к билету в кино. Таким образом, “Корсары-2” из абсолютно авторской игры превратились в официальную игру по кинофильму “Пираты Карибского моря”, который уже готовится выйти на широкие экраны нашей необъятной. Чтобы вам было сразу понятно — фильм, в свою очередь, является официальным киноприложением к одноименному аттракциону в “Диснейленде”. Чувствуете размах? И если от фильма, в принципе, мы ничего не ожидаем (кроме, разумеется, всенародного любимца Джонни Деппа в пиратском антураже и Орландо Блума с Джеффри Рашем на

подпевках), то вот на игру возлагались, прямо скажем, огромные надежды.

Если посмотреть на ситуацию в отрыве от нас с вами, людей играющих, и взглянуть на нее с точки зрения бизнеса, то все очень и очень хорошо. Во-первых — создан прецедент. Ни разу еще российских разработчиков не привлекали к созданию игры по высокобюджетному киноблокбастеру. Во-вторых, как ни крути, несмотря на все свои минусы (о которых ниже), “Пираты Карибского моря” являются на данный момент самой сложной и масштабной игровой лицензией в мире. И даже великолепный (мы настаиваем!) The HULK тут осторожно отходит в сторону.

Вопрос стоит лишь один — кому это было нужно (не считая, конечно, “Диснея”)? Индустрия уже давно выстроила свою схему, по которой среднестатистический тинейджер, сжимая в одной руке пакет с попкорном и билет на одноименный к/ф, выйдя из кинотеатра, бежит, сверкая пятками, в ближайший супермаркет, где приобретает несколько уровней низкобюджетного экшена в антураже только что отсмотренной нетленки. Чтобы, как зазывно сообщает реклама, продлить удовольствие. “Пираты...” же совершенно не подходят под это определение и в ракурсе “игры по фильму” выглядят как обезьяна из бородатого анекдота — которая и умная, и красивая. То есть вроде бы и просто, и масштабно.

Но конечный результат, к сожалению, особо не порадовал никого. Западная пресса выставляет сдержанные оценки, не забывая, впрочем, сказать дежурное “ah!” по поводу сногшибательной графики, а мы удивленно разводим руками. Где свобода? Где бескрайние пространства? Что это за невидимые стены? Почему нельзя зайти в воду, поплыть куда глядят глаза и честно утонуть, пытаясь достать запутавшийся в водорослях золотой череп? Масштаба, соответственно, нет — вместо него у нас на повестке дня RPG без свободы перемещения, Morrowind с

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	1C
Разработчик:	Akella
Похожесть:	Корсары, Pirates!
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	http://pirates.bethsoft.com



▲ Многие скриншоты из “Пиратов” можно без обработки использовать в качестве обоев рабочего стола.

единственно верным направлением, Fallout с одной концовкой. Но... безбожно, неприлично, чертовски красивый. Этого у него не отнять ни за что. При желании, кнопку “PrintScreen” можно заклинить в положении “вкл”, после чего опубликовать скриншоты на каком-нибудь маститом ресурсе по 3DMax. “Пираты Карибского моря” — самый сложный в компьютерной истории генератор беспощадно красивых обоев для вашего рабочего стола.

Плюс, безусловно, атмосфера (только в “морской” части игры!). Ваш первый выход в море может, без сомнения, соперничать с такими культовыми воспоминаниями, как “моя первая встреча со скааржем в Unreal”, “мой первый Headcrab в Half-Life”, а также “мои первые пятьдесят какодемонов в Doom”. Море днем, море ночью, море в

шторм и в закатный дождь. Только ради этих секундных переживаний уже стоит пойти и купить “Пиратов”. Закат и шторм — неопишущая красота. Если бы не треклятый сюжет — на эти пейзажи вполне можно было бы медитировать часами. Вода честно бликует, волны с шумом разбиваются о борт, молнии сверкают, на палубе суетится команда... Красота! Потенциал “Пиратского” движка — громадный. На нем с равным успехом можно будет поставить вторую часть одноименного кинофильма, если “Акелла” вдруг решится выкупить права на использование соответствующих физиономий.

Кстати, о правах, лицензиях и физиономиях. С этим дела обстоят более чем странно. Являясь официальным игродополнением к фильму, игра не щеголяет ни физиономией Джонни Деппа на обложке (его с ус-



▲ У подобных ристалищ обычно один исход: мы отважно протыкаем шпагой первого нападающего, а затем его дружки втаптывают нас в землю.



▲ На борту уже бушует пожар, а мы все не прекращаем попытки взять корабль на abordaj. Осталось только молиться на попутный ветер и нерасторопность вражьи канониров.

пехом заменяет классический "веселый Роджер"), ни соответствующей озвучкой. Вместо нее русская версия предлагает нам в качестве героя неидентифицируемого бородатого субъекта, а в качестве озвучки — мрачные русские голоса, которые, в лучших традициях квестов середины 90-х, обладают дурной привычкой всякий раз приветствовать нас одной и той же фразой. Услышав в десятый раз за последние пять минут дежурное "чем обязан?", хочется выхватить табельную шпагу и покротить зануду на акулий корм.

Совершенно искренне непонятно, почему "Дисней", купив на корню весь проект, поспешил на лицензирование физиономий и драгоценных голосов кинозвезд. Как можно лишать алчущих фанатов их драгоценных кумиров, продавая продукт в качестве официального, — не ясно. При всей любви к Джонни Деппу и режиссеру Гору Вербински, стоит признать, что "Пираты Карибского моря" все-таки не культовая "Матрица", и авторы не могут позволить себе вытворять с лицензией шуточки, подобные Enter the Matrix.

За державу обидно

Как вы заметили, я отчаянно не хочу рассказывать про саму игру. Во-первых, потому, что все поголовно знают, что представляют собой оригинальные "Корсары". Это, по сути, улучшенный и дополненный ремейк всемирнолюбимых Pirates! Сиды Мейера — плаваем по морю, спекулируем товарами, ходим на abordaj и отчаянно откладываем пиастры на новый корабль с резной головой женщины на бушприте. Добавьте сюда RPG-элементы, диалоги и относительную свободу перемещений, и вы получите "Корсаров". Теперь сделайте свободу перемещения мнимой, диалоги — условными, и поставьте это все на железобетонные рельсы сюжета (здравствуйте, заскриптованные шторма, выбрасывающие нас на задуманные сюжетом острова), и вы получите "Пиратов Карибского моря". Сюда

же добавляем заточку под Xbox (а следовательно — консольный интерфейс и крайне неудобное, хоть и перенастраиваемое, управление).

Здесь же — обещанное фехтование, которое на деле оказывается натуральным хождением по мукам. Происходит все действие приблизительно так: вы зажимаете "блок" — вас, соответственно, бьют. Вы отпускаете "блок" и нажимаете "удар" — главгерой, не поверите, наносит удар. Просто и неизобретательно. Враги блоки ставят крайне неохотно, уклоняться нельзя, но можно истерично отпрыгивать назад (однако сей маневр заканчивается, как правило, тем, что толпа скелетов прижимает вас к стенке и начинает методично лупить шпагами по почкам). Ситуацию не спасает даже возможность изредка пострелять по врагам из кремниевого пистолета. Мозг зашкаливает при попытке представить, какое роскошное удовольствие мы могли бы получить от abordaja, смоделируй разработчики по-настоящему правильный бой на клинках а-ля, например, Blade of Darkness. Но — не судьба, и мы снова выносим печальный вердикт: драться, уважаемые, скучно.

Ходить и разговаривать — еще скучнее. Несмотря на весьма симпатично нарисованные города, су-

хопутные приключения не доставляют никакой радости. Процесс пребывания в любом поселении архипелага, на котором происходит действие игры, заключается в методичном переборе всех желающих потрепать языком (ах да, милая деталь — все женские персонажи говорят о себе в мужском роде), пока наш герой не наткнется на нужный персонаж-триггер, диалог с которым столкнет ситуацию с мертвой точки. "Перебрать" таким образом даже маленькое поселение — задача не для слабых духом.

В результате — "Пираты" из полноценной мореплавательной RPG, эдакого морского Morrowind, превращаются в томительное ожидание очередного выхода в море.

Зато там — натуральное раздолье. Игроку дают хлебнуть несколько минут чистого, незамутненного Диснея и сюжетом геймплея, насладиться драгоценными минутами свободы. Можно поплавать на закате вокруг островов, взять от скуки на abordaj проплывающее мимо судно, пострелять из пушек ядрами, бомбами или кнпелями, вдоволь поманеврировать, убегая от пиратов, отчаянно спускать паруса, попав в шторм... И все это счастье ровно до того момента, пока вы не попадете в водоворот очередного скрипта или триггера.



▲ Маленькая пиратская эскадра на хвосте — не помеха для нашего быстроходного корабля. Главное в любом морском сражении — успеть вовремя сделать ноги.

+++

Выводы получаются весьма двойственные. С одной стороны, "Пираты" — это прецедент для российского игростроения, потрясающей красоты движок и невероятно "атмосферное" море. С другой — скучнейшие диалоги, примитивный наземный экшен и крепкие тиски сюжета. RPG-составляющая при таком уровне свободы носит чисто декоративный характер.

Так и мечешься между двумя огнями: желанием вклеить игре законный "тройку", зевая во время очередного диалога, — и слезами умиления, которые невольно подступают к глазам от одного вида осеннего солнца, пробивающегося сквозь паруса. Будучи людьми сдержанными, мы ставим "Пиратам" заслуженные 7,5 баллов, и рекомендуем игру, как минимум, к ознакомлению. Быть может, вы увидите в ней что-то такое, чего не удалось разглядеть нам... ■

Дождались?

"Корсары-2", уложенные в прокрустово ложе диснеевской лицензии. На смену свободе пришел скрипт и железные рельсы сюжета, но это по-прежнему самая роскошная "игра про море" в истории компьютерного мореплавания.

50% Оправданность ожиданий

Геймплей	7.0
Графика	9.0
Звук и музыка	7.0
Интерфейс и управление	5.0
Новизна	7.0

Рейтинг "Мани" 7.5

LARA CROFT TOMB RAIDER

the angel of darkness

Жанр:	Action
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Core Design
Издатель в России:	Новый Диск
Похожесть:	Tomb Raider
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	http://eidos.nd.ru/tombraider

Как ночь сменяет день, после лета наступает осень, в океане происходят приливы и отливы, а где-то в стыллой Исландии земля каждые десять минут плюется в воздух горячими гейзерами, так не проходит и года без очередного пришествия Лары Крофт. Выход очередной игры из серии **Tomb Raider** уже давно стал чем-то вроде закономерного природного явления, такого же обыденного, как дождь или снег. Казалось, что помешать этому процессу способны только крутые перемены в индустрии, вроде сдвига ледников технического прогресса или глобального потепления в умах гейм-дизайнеров из **Core Design**...

Что особенно примечательно — подобное потепление нам обещали аккурат с выходом шестой (хотя точное число всех инкарнаций сериала не смогут, наверное, вспомнить и старожилы) части **Tomb Raider** под многообещающим названием **Angel of Darkness**. В конце июля злобный ангел прилетел, однако грома и молнии почему-то не случилось, зато как по плану на свет появился "просто еще один **Tomb Raider**"... Улучшенный, дополненный, с нулем калорий, банановым вкусом и пониженным содержанием холестерина, но по большому счету все тот же — "старый добрый"...

Хорошо умирать дважды

Все начинается с убийства археолога Вернера ван Кроя. Провал в памяти, выстрелы и злобная тень, промелькнувшая где-то в парижских подворотнях... Нетипичный для "лара-игр" детективный сюжет моментально заарканивает слабых духом рецензентов и стремительно утяги-

вает в самые пучины игрового процесса. Очень интересно узнать, "что же произойдет дальше", но... играть ради этого в **Angel of Darkness** не получается при всем желании. О причинах такого парадокса мы еще поговорим ниже, а сейчас лучше остановимся на новом, основательно разрекламированном имидже Л. Крофт.

Как ни удивительно, но в новом **Tomb Raider** практически не осталось былого задора и залихватских приключений в духе киношного археолога Индианы Дж. Нет, дело вовсе не в уменьшенном количестве акробатических трюков и коварных недругов. Все гораздо тоньше — Лара просто повзрослела. Лара воюет со спецназом, Лару преследуют люди в непроницаемых масках, в Лару стреляют уличные бандиты, за Ларой охотится коварный маньяк-сатанист, вокруг Лары плетется сеть заговоров и интриг... В игре безраздельно правит бал "нуар" — мрачная, напряженная, чуть ли не

апокалиптическая атмосфера повествования. Согласитесь, после вальняжного отстрела спящих крокодилов в каких-нибудь затопленных руинах **Tomb Raider 1** или **2** все это смотрится по-настоящему свежо.

О чем хочется рассказать прежде всего, так это о графике. Все-таки большие дяди из **Eidos** решили, что негоже их "самой популярной игре" выходить на движках полутрагической давности. Так что специально для **Angel of Darkness** был написан новый, с иголочки, "моторчик", скроенный по высочайшим стандартам индустрии и украшенный спецэффектами по последней моде.

Художники **Core Design** отработали свой хлеб на сто пятьдесят процентов — неприветливые улицы Парижа и Праги в их исполнении получились "по-нуарному" стильными: мрак подворотен, ржавчина пожарных лестниц, желтые потеки канализационных труб, лысая брусчатка переулков и смачная гниль помоек. Разработчики явно не скупались на текстуры и спецэффекты и как могли разнообразили неприглядные урбанистические пейзажи — с высочайшим тщанием прорисовали каждую трещинку в фасадах домов, напол-

нили улицы разнообразным бытовым мусором, набросали по округе смятые пивные банки, растерзанные картонные коробки и обрывки старых газет.

Не менее кропотливо поработали и над убранством всех внутренних помещений. Например, в квартире мадам Карвер, в которой мы остановимся от силы на пять минут, можно успеть разглядеть множество трогательных деталей: революционную репродукцию над диваном, две пожелтевшие вазы на каминной полке, столовый набор на двенадцать персон, вышитые бисером разноцветные подушечки и небрежно оставленный на столе вчерашний выпуск дайджеста "Ле Фигаро". При таком подходе к дизайну художественному штату **Core Design** можно прямо сейчас смело подаваться на заработки в самые престижные агентства по дизайну интерьеров...

Однако не интерьерами едиными. Основной особенностью нового графического оформления небезосновательно называется "глобальный прирост полигонов в модели главной героини" — пять тысяч, взамен жалких пятисот во всех прошлых сериях. По идее, счастье



▲ В лавке парижского спекулянта можно пожить чем угодно: от шоколадных батончиков до разрывных патронов недетского калибра.



▲ Пражский милиционер от удивления пускает молнии — не каждый день в музеях встретишь вооруженных до зубов археологов.



▲ Классическая сцена: Лара в свете софитов полицейского вертолета. Несмотря на всю напряженность момента, последний здесь больше "для мебели".



▲ Мисс Крофт вполне может постоять за себя, даже если в пистолетах вдруг заканчиваются патроны.

членов фан-клуба мисс Крофт должно пропорционально возрасту — ровно в десять раз...

Лара-парк

Очень грамотно разработчики подошли к проблеме дизайна уровней. Начиная с первых кадров игры, не покидает ощущение, что левел-дизайнеры решили создать из нового Tomb Raider не банальный экшен с видом от третьего лица, а увлекательный адреналиновый аттракцион. Погони по ржавым крышам, акробатические этюды на лестницах и парапетах, отчаянные прыжки на водосточные трубы — и все это в режиме нон-стоп. Действие не прекращается ни на секунду, в голове ни разу не возникает мысли "куда же идти дальше?", и новые уровни крутятся перед глазами, как в каком-то бешеном kaleidoscope. Пробежка по чердакам под свист вражьих пуль, с хрустом скрученная шея задремавшего секьюрити, лихой променада по крышам при свете прожекторов полицейского вертолета, отчаянные прыжки по лестничным клеткам заброшенного дома, побег из тщательно расставленной засады, беспокойный сон в заброшенном фургончике где-то среди помоек клошарского района...

Однако после такого бойкого начала игра продолжается исключительно "за упокой". Откуда ни возьмись возникают проблемы ориентирования на местности, зловещий вопрос "куда же идти дальше?" заполняет все доступное пространство головного мозга, а из-за могучих плеч "новой игры Angel of Darkness" все больше и больше начинает проглядывать старый добрый Tomb Raider.

Когда наследственные признаки предыдущих частей начинают проступать в угрожающих количествах, разработчики совершают очередной финт ушами и подбрасывают нечто совершенно нетипичное для серии — "квестовый элемент". Оный элемент закавычен совершенно незря, ибо не поворачивается язык

назвать полноценной "адвенчурой" процесс перебора возможных вариантов реплик во время общения Лары с немногочисленными NPC.

Хотя с другой стороны — диалоги придают геймплею легкий налет нелинейности. Например, нагрубив в разговоре одной интеллигентной даме библиотечарской наружности, можно прохлопать отличную подсказку — путевой дневник невинно убиенного Ван Кроя. Конечно, тот же дневник можно обнаружить, до этого хорошенько покопавшись в серванте щепетильной дамы, — однако факт нелинейности, как говорится, налицо.

Черепаши бег

А теперь о неприятном. Несмотря на все вышеперечисленные новшества, новая Лара поражена целым букетом жанровых болезней, перешедших по наследству от предыдущих частей. Первая и главная — напроць убитое управление. Обеспечить разработчики свое детище динамикой, скажем, Tom Clancy's Splinter Cell — и вместо банальной критики мы бы сейчас рассыпались в комплиментах и возводили дифирамбы "новому слову в жанре". Лара спотыкается на каждом шагу, задевает мускулистыми бедрами за углы, по десять секунд разворачивается на одном месте и очень неохотно слушается команд игрока. Процесс спуска по лестнице превращается в сущее мучение, альпинистские подъемы по увитой плющом стене оборачиваются изощренной пыткой, а уж перестрелки так и вовсе со стороны напоминают дикие шаманские пляски.

Мисс Крофт банально "тормознута": все, о чем бы вы ее ни попросили, она выполнит с задержкой от одной до нескольких секунд. Дорогуша, пролезь-ка через вон то оконце — Лара долго и упорно будет упираться носом в стенку, затем нехотя закинет ногу на подоконник и, кряхтя, перевернется через оконную раму. Милая, ну запрыгни на тот уступчик — Лара несколько секунд бу-

дет топтаться с ноги на ногу, поморжину фыркнет и лениво подпрыгивает в воздухе.

С "милой-любимой" приходится нянчиться, как с малым дитем, стильный экшен на глазах превращается в настоящие танталовы муки: хочется, очень хочется играть дальше, но нет никаких сил и нервов на то, чтобы в десятый раз подряд повторять самые банальные действия.

Второй тлетворно влияющий на геймплей момент: сомнительные "ограничительные" нововведения гейм-дизайнеров. Например, отныне Лара не сможет бесконечно висеть на одном и том же уступике — полоска "усталости" в верхней части экрана будет стремительно уменьшаться, и когда исчезнет вовсе, отважная гробокопательница камнем рухнет вниз. Надеюсь, вас не удивит тот факт, что длина большинства парапетов, канатов и водосточных труб точно рассчитана на то, чтобы вы добрались до противоположного края ровно в тот момент, когда исчезнет злосчастная полоска. Замешкались на секунду — получите неуправляемый полет и закономерный "геймвер".

Или вот еще одна гримаса "реализма": иногда Лара не может сдвинуть с места какой-нибудь ящик — у нее, видите ли, "не хватает сил". Однако оные силы моментально появляются, если на противоположном конце уровня она выбьет плечом ничем не примечательную, но "особую" дверь. "Вот теперь я достаточно сильная!". И ладно бы один раз, но ведь такое повторяется сплошь и рядом. Сами разработчики называют эти внезапные ларины приливы жизненной активности "завуалированными элементами RPG", ну а мы — просто издевательством...

* * *

Подводя итоги, хочется сказать, что по большому счету Angel of Darkness можно считать... апофеозом всего сериала. Да-да, не удивляйтесь. Лара окончательно потеряла имидж "бой-девочки", которая

без страха и упрека скакала по гробницам и сотнями изничтожала разнообразных недругов. Отныне она (по крайней мере так ее позиционируют разработчики) не секс-символ индустрии о пяти тысячах полигонах, а вполне себе личность — думающая, рассуждающая и даже немного философствующая. Эдакий Солид Снейк в юбке.

С другой стороны — геймплей Angel of Darkness не претерпел никаких революционных изменений по сравнению со всеми предыдущими частями. Мало того, благодаря вышеперечисленным "нововведениям" он стал еще более... занудным.

А посему финальный вердикт таков: очень хорошая игра, в которую очень тяжело играть. Тяжело не потому, что сложно. Тяжело — потому что мучительно. ■

Дождались?

Очередное неизбежное пришествие Лары К. в наши PC-края. Достойный продолжатель сериала Tomb Raider, который сможет заинтересовать... только горячих поклонников сериала Tomb Raider. Все прочие без сожаления проходят мимо.

50% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 7.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 3.0

Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Маниа" 7.0

AquaNox REVELATION

Год назад лайнер игровой индустрии был торпедирован немецкой субмариной Massive Development: торпеда по имени AquaNox пробила обшивку и со страшным грохотом взорвалась где-то внутри. Паникеры толкались и затапывали друг друга насмерть у шкафчиков со спасательными жилетами GeForce 3, ценители прекрасного отрешенно любовались скриншотами взрывов на страницах игровых изданий, ну а мы — любители динамичных экшенов с аркадным уклоном — методично смазывали верную мышку, готовясь к смертельным заплывам и ураганным подводным перестрелкам.

И вот сегодня на горизонте опять показался знакомый перископ Massive Development, а бирюзовую гладь океана прочертила кильватерная струя выпущенной торпеды. Не будем паниковать раньше времени, а лучше зададимся простым вопросом — что произойдет в результате попадания? Жалкий скрежет металлической “сосиски” по борту игрового “Титаника” или новый оглушительный взрыв?

Эта территория зовется “акватория”

AquaNox 2: Revelation — классический сиквел, так что рассматривать все его достоинства и недостатки можно лишь, постоянно озираясь на первую часть сериала (если, конечно, датировать начало сериала первой “Аквой”, а не древней Archimedean Dynasty). Глубиномер показывает первую отметку — сюжет. История изначально была сильнейшей частью всего сериала, и AquaNox 2 продолжает держать марку качества. Сюжет игры не только по-детективному запутан и увлекателен, но и в буквальном смысле представляет собой мини-энциклопедию по человеческим отношениям: честь, дружба, любовь, предательство, самопожертвование, месть — сценаристы умудрились запихнуть сюда столько всего, что хватило бы не на одну игру.

Хорошая новость для новичков:

Revelation состоит в очень дальнем сюжетном родстве с оригинальным AquaNox. Для понимания всего происходящего не придется играть в предыдущие части сериала или часами расспрашивать ветеранов. Видимо, в погоне за вкусной рыбкой под названием “игрок массовый, мелководный” разработчики решили обрубить сюжетные ниточки, связующие игру с первой частью, сохранив при этом общий стиль игровой вселенной. Во второй серии подводных странствий нам предлагают взглянуть на мир глазами молодого искателя приключений Вилли Дрейка, которому по наследству от родителей достался большой грузовой корабль и куча подростковых комплексов.

Стоит также упомянуть, что в сюжете Revelation уже нет того эпического размаха первой части. История постоянно крутится вокруг одного человека. А вот система диалогов из AquaNox перекочевала в продолжение с минимальными изменениями, что лично меня сильно огорчает: для получения очередного задания все так же приходится бегать от персонажа к персонажу и выслушивать (точнее — пролистывать) длинные монологи. Скажи-



Жанр:	Action/Arcade
Издатель:	JoWood
Разработчик:	Massive Development
Издатель в России:	Руссобит-M
Локализация:	Руссобит-M
Похожесть:	AquaNox
Необходимо:	CPU 750MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.aquanox-revelation.com

те мне — какой в этом смысл, если в игре нет даже возможности выбирать варианты ответов? Уверен, что качественный сюжетный ролик был бы гораздо уместнее и аппетитнее этой текстовой “овсянки”.

Ограбление по-немецки

У экономистов существует интересная методика — заносить в разряд издержек (или, грубо говоря, убытков) то, что можно было заработать теоретически, но не удалось на практике. Простейший пример:

собрал самогонный аппарат, я не использую его для пополнения собственного кармана путем продажи зеленого змия населению, а всего лишь раз в месяц произвожу бутылочку домашнего спирта исключительно для себя (в медицинских и технических целях, разумеется). Так вот, получается, что каждый месяц этот ценный девайс вместо прибыли приносит мне издержки.

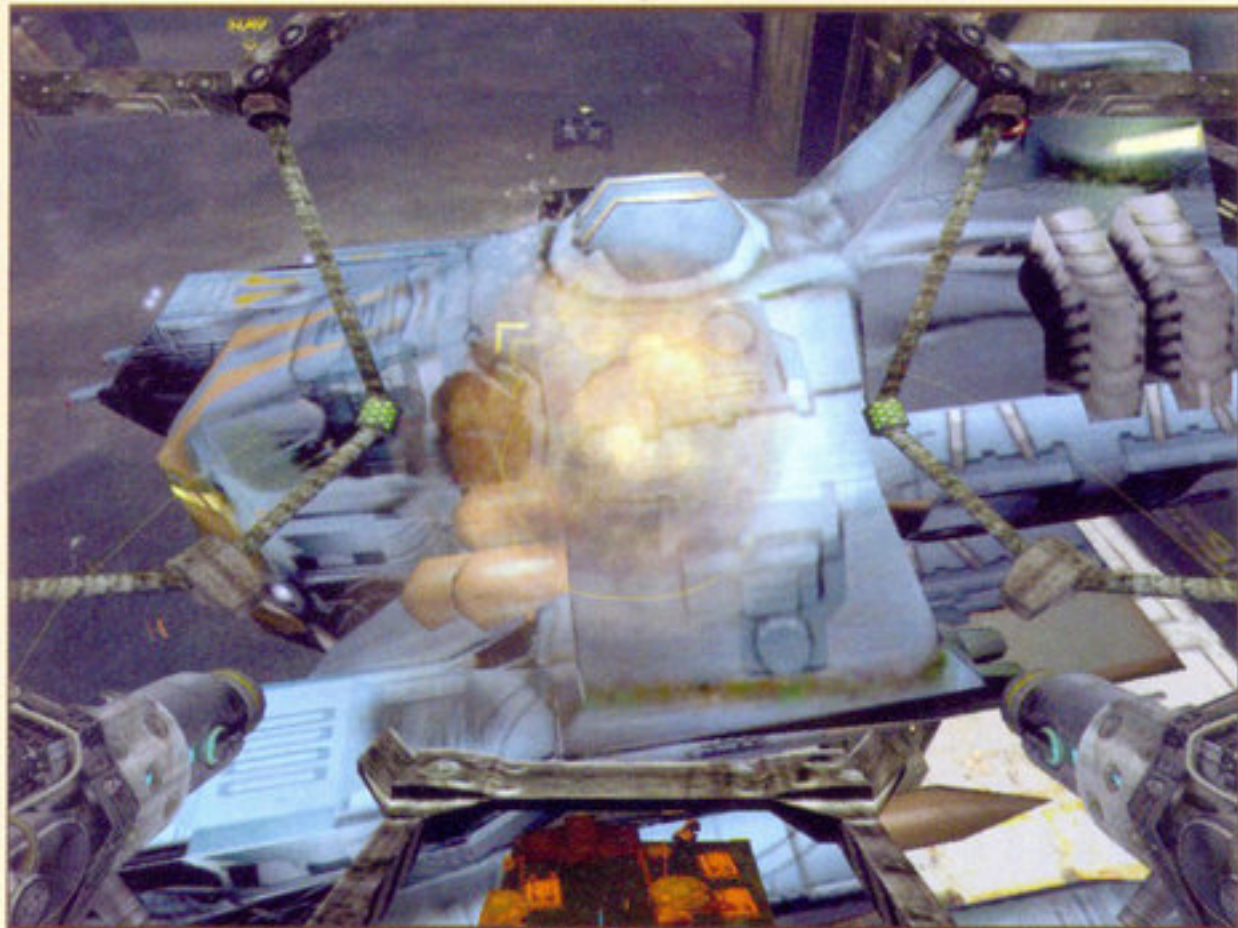
Воспользуемся этим примером для того, чтобы понять, что со второй частью AquaNox сотворили ребята из Massive Development. Они могли бы добавить в игру новые разновидности многопользовательского режима? Могли придумать тонны нового оружия и десяток-другой новых лодок? Конечно, могли. Но они этого не сделали, и мало того — даже убрали кое-что из того, что было в оригинале. Значит, что произошло на самом деле? Правильно — нас ограбили!

Получается, что пока сценаристы вылавливали опечатки в сотнях страниц новых диалогов, художники укрощали “Фотошоп”, а программисты разбирали и снова собирали движок Krass, гейм-дизайнеры целиком и полностью потратили свое драгоценное время на разработку новых миссий и... и все. Никакие другие аспекты игры не претерпели каких-то революционных изменений со времен выхода первой части.

Миссии приобрели большее



▲ Корабль-разведчик обездвижен и очень скоро станет нашим боевым трофеем.



▲ Большие корабли можно расстрелять буквально по частям — сперва башенки с пушками, затем глубоководные винты...



▲ "Биг-бадабум" будет настолько эффективным, насколько мы позаботимся о качественном апгрейде бортовых пушек.

разнообразие и теперь не ограничиваются заданиями типа "убей все, что шевелится". К примеру, в одной из них необходимо поработать лодоманом и тральщиком одновременно, расчищая в минном поле дорогу для корабля союзников. Казалось бы, чего проще — перестрелял все мины, и дело с концом. Однако храбрый, но глупый компьютерный пилот ведет свою субмарину по минному полю, совершенно не синхронизируясь со скоростью нашей расчистки. Конечно, скудоумие пилота-союзника можно списать на специфический дизайн миссии, но со стороны логики — объяснение такому подходу не найти.

Нельзя не обратить внимание и на тот факт, что по сравнению с AquaNox значительно уменьшилось количество экшен-миссий. Теперь массовые побоища, которые когда-то радовали глаз и спинной мозг, щедро разбавлены методичной и неторопливой "зачисткой местности", вызывающей непреодолимые приступы зевоты. Выскочить стрейфом из-за скалы, выстрелить в защитную башню, снова спрятаться

— и так несколько десятков раз. Может, кто-то узрит в таком подходе элементы стелс-экшена и будет яростно аплодировать, но мне подобные развлечения кажутся более чем сомнительными.



▲ Кто-то пытается торпедировать наш грузовой корабль, и его защита — важная задача миссии.

Хуже всего дело обстоит с парком доступных субмарин. Смешно сказать, но их теперь всего четыре: как говорится, выбирай — не хочу. С пушками и торпедами — та же безрадостная картина. Новые стволы можно пересчитать по пальцам, и тут же — по пальцам на второй руке — пересчитать те стволы, которые у нас отняли. Кто там говорил про дополнительное оборудование? Отставать! С дополнительным оборудованием все так же, как и раньше — бесполезные противоторпедные ловушки, пара ремонтных установок, и так далее и тому подобное. Грустно, граждане. Непростительно халатный подход.

AI-противники, которые и в первой "Акве" были далеко не дураками, стали еще умнее и беспощаднее. Вражины умело прячутся за скалами и в складках подводных холмов, рационально маневрируют, удирают в опасных ситуациях — в общем, держатся молодцами.

И еще один повод для радости: корявый и невнятный интерфейс первой части наконец-то канул в небытие. Скажу больше — в визуальном плане интерфейс Revelation заслуживает как минимум игрового "Оскара" — информативный, эргономичный и потрясающе красивый. Игровые меню выглядят на ять, ну а кокпиты подлодок — так вообще загляденье.

Стареющий Krassавец

О том, что графический движок в AquaNox 2 останется прежним, все, разумеется, знали. Однако никто и предположить не мог, что программистам Massive удастся его настолько оптимизировать. Конечно, если выставить все графические установки на максимум, мало не покажется даже самой мощной системе — однако для нормальной работы Revelation достаточно весьма средненькой по сегодняшним меркам персоналки.

В визуальном плане графика уже не бьет наповал, как год назад — время летит, и радикально изменить движок не способны даже пластиковые операции вроде улучшенных версий вершинных и пиксельных шейдеров, а также новой системы частиц. Хотя, будем справедливы — Krass и сейчас выглядит молодцом даже рядом с движками класса Unreal II и Doom III. Но, как я уже сказал выше, основные усилия были направлены не на красоту, а на скорость работы. Поэтому в плане графики знакомство с Revelation никаких откровений не сулит.

Зато музыкальное сопровождение на редкость свежо — непрерывное "рубиллово" а-ля Limp Bizkit, то есть — тяжелые, агрессивные техногенно-металлические мотивы. Но даже музыка рано или поздно приедается — треков преступно мало.



Ну что ж — можно подводить итоги. Отличия второй части от первой и ряд усовершенствований видны невооруженным глазом, однако далеко не все из них смогут породовать истинных фанатов AquaNox...

Вернемся к тому, с чего начали — к вопросам "удалась ли игра?" и "смог ли AquaNox 2 повторить успех первой части"? Если отбросить предвзятость и на время забыть о существовании первой "Аквы", то можно узреть в Revelation благородный экстерьер игрушек хитовой породы. Но — увы. На фоне своего старшего брата сиквел смотрится крайне неуверенно, едва выбиваясь из касты "просто хороших середнячков"... ■

Дождались?

Торпега Revelation произведена на том же заводе, что и оригинальный AquaNox. Однако затопить сегодняшний лайнер игровой индустрии она уже неспособна — нужен как минимум вдвое больший заряд геймплея.

50% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 7.0
Графика	●●●●●●●●●● 8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 7.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 8.0
Новизна	●●●●●●●●●● 4.0

Рейтинг "Манин" 7.5

STARSKY & HUTCH

ПОЛИЦЕЙСКАЯ ЛЕГЕНДА



Вы, возможно, будете смеяться, но его действительно зовут Хач. Отбросьте в сторону ассоциации с рыночными мандаринами, горными аулами и овчинными папахами, потому что он — американский полицейский, который ловит коварных уголовников, а на досуге палит по светофорам из окна шикарного Ford Torino, за рулем которого сидит его друг и коллега — Старски. «Старски и Хач» — никаких ассоциаций?

Между тем это название одного из самых культовых полицейских сериалов семидесятых.

Крепче за баранку

Впрочем, о сериале вы можете почитать в специальной врезке (обязательно см. в окрестностях!), а мы пока что поговорим про игру. В принципе, общая идея настолько проста, что в ее гениальности не сомневаешься ни на секунду. Скажите, что было интереснее всего в том же пресловутом *Grand Theft Auto III*? Конечно же, безбашенные погони по городским улицам, преследования с ураганной стрельбой из окон и весь сопутствующий хаос на дорогах: сбитые телефонные будки, поваленные мусорные баки, каскадерские трюки на бешеной скорости и тому подобный экшен.

Теперь внимание — следите за руками: что делают авторы *Starsky & Hutch*? Аккуратно берут за основу вышеупомянутое «самое интересное», тщательно режиссируют каждую погоню — по какой улице поехать, в какую подворотню свернуть и так далее, раскладывают вдоль импровизированной трассы всяческие полезные бонусы и превращают игру в совершенно убийственные «догонялки».

То есть типичная миссия (коих в игре аж девятнадцать штук) начинается так: герои сидят за рулем Ford Torino — знаменитой киношной «Зебры-3», Старски кровожадно пожирает гамбургер, Хач чистит ствол, а полицейское радио сообщает, что

на улице такой-то ограблен банк/угнана машина/замечен кто-нибудь подозрительный, и этот самый грабитель/угонщик/просто плохиш пытается скрыться от правосудия на каком-нибудь низкоскоростном драндулете. Собственно, единственная цель практически всех заданий — догнать супостата и разнести его авто в пух и прах. Можно таранить, можно обстреливать из окна машины, можно подрезать на дороге и подставлять под удар вражеского бампера холеные бока любимого «Форда»... Короче — остановить любой ценой. Просто? Да. Но как исполнено!

Никакой ньютоновой физики, никакого пресловутого «реализма», переключателей скоростей, заносов, реалистичных систем повреждения и тому подобной модной мишуры. Машины несутся с безумными скоростями, на полном ходу врезаются в двадцатитонные трейлеры, шутя совершают «полицейский разворот» на сто восемьдесят градусов и разгоняются до ста км/ч за пять секунд. Если учесть, что все действие происходит не на каких-нибудь условных «трассах», а в городе с узкими переулками, загруженными дорогами и самыми настоящими правилами дорожного движения, то ежесекундные адреналиновые

Жанр:	Гоночный экшен
Издатель:	Empire Interactive
Разработчик:	Minds Eye Production
Издатель в России:	Акелла
Локализация:	Акелла
Похожесть:	Driver, Crazy Taxi
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.starsky-and-hutch.com

всплески в мозгу обеспечены. Прибавьте к этому периодически выскакивающие из-за углов машины коллег-полицейских, сопутствующие погоне взрывы бензоколонок, армагеддоны на проезжей части, отчаянные полеты с трамплинов и многометровые прыжки по эстакадам — и получите ураган в чистом виде. Если и можно с чем-то сравнить бешеную динамику *Starsky & Hutch*, то разве что с нетленной *Crazy Taxi* — то же заводное автодорожное безумие без каких-либо ограничений.

Пятое колесо

Впрочем, насчет «без каких-либо» — это мы, кажется, зря. Приготовьтесь к самому страшному отк-

рытию: главным нашим врагом в *Starsky & Hutch* будут не многочисленные уличные уголовники, грабители с револьверами и просто панки-лихачи, а... время. Когда тревожно тикающий таймер в левом верхнем углу экрана доходит до нуля — «гейм-овер», будьте добры начинать все с начала.

Однако не все так страшно, как кажется на первый взгляд. Разработчики придумали гениальную систему, согласно которой на «времени» замыкается каждый элемент геймплея. Потерять драгоценные секунды легче легкого: врежетесь на полном ходу в фонарный столб — минус десять, словите вражью пулю — минус пять, поцарапаете крыло



▲ Если через секунду Хач не спрячется в салоне, то в прямом смысле слова потеряет голову.



▲ Коварный работник автосервиса удирает не на чем-нибудь, а на мопеде с реактивным турбодвигателем.



▲ Кадр на миллион долларов: жестокое приземление после длительного перелета над горячей помойкой.

какого-нибудь случайно угодившего под раздачу "седана" — минус пятнадцать, опрокинете "Зебру 3" на крышу — минус двадцать. Такая занимательная арифметика не дает расслабиться на дороге и заставляет ежеминутно проделывать сотню хитроумных каскадерских трюков.

Чтобы увеличить показания счетчика, придется изрядно попотеть. Самый простой способ — расстреливать разбросанные вдоль дорог бонусы, однако солидных

прибавок таким методом не добьешься. Еще можно долбить бампером супостатскую машину, выбивая дефицитные секунды, или отчаянно палить по колесам...

Но самый изящный путь — зарабатывать трижды проклятые секунды, выполняя различные каскадерские трюки. Тут мы подходим к самому главному: очки-секунды начисляются за каждый авто-акробатический экзерсис, будь то вертикальное скольжение с визгом шин, затяжной



▲ Зэка откинули с зоны прямо на тюремном автобусе. Впрочем, против "Форда Торино" не устоять и этому бронированному чуду.

прыжок над помойкой или лихо сбитая урна. Чтобы пройти игру хотя бы до половины, вы просто обязаны стать профессиональным автокаскадером. Это ли не счастье?..

Единственное, к чему у вашего покорного есть претензии — это графика. Не подумайте плохого — она вполне себе технологична: все эти взрывы, отлетевшие бамперы и покореженные фонарные столбы смотрятся мило... но не более того. Когда у нас на одной полке рядом стоят Colin McRae Rally 3, обозреваемый где-то неподалеку Midnight Club 2 или все тот же GTA 3 — Starsky & Hutch стремительно теряет рейтинговые баллы и чуть ли не растворяется в тени этих игр-гигантов. Дизайн автомобилей кажется слишком топорным и угловатым, модели пешеходов — хронически малополигональными, текстуры — блеклыми, взрывы — не шибко реалистичными, а неподвижные физиономии персонажей — и вовсе какими-то буратинообразными. Конечно, в промежутках между миссиями в игре крутятся стильные "видеокомиксы", но... мы бы не стали превозносить, скажем, Max Payne за одни лишь стильные нуар-картинки, не так ли?..

Но что, впрочем, радует — Starsky & Hutch, несмотря на не слишком презентабельный вид и довольно вялую раскрутку, все-таки не превратился в зловещую низкобюджетную пародию, как это случилось с другим культовым полицейским сериалом (только на этот раз восьмидесятых) — Knight Rider и одноименной "ночной" игрой. Большой разработчикам за это поклон. Не порушили детские воспоминания.

Честно признаться, при выставлении финальных баллов хочется реветь подстреленным буйволом. Обидно, чертовски обидно ставить такой игре семь с половиной баллов. И хотя умом понимаешь, что проект лишен должного графичес-

кого лоска, сугубо бюджетен, да и вообще создан только для того, чтобы подогреть публику перед грядущим выходом на большой экран современной киношной инкарнации "Старски и Хач"; но сердцем... Сердцем любишь "Полицейскую легенду" до кровавых засосов на пластиковой коробке компакт-диска. Хочется порой плюнуть на все эти "графики-движки-реальные-физику", взвиться в небо межконтинентальной баллистической ракетой и начертать в финальном рейтинге восемь или даже девять баллов. Ибо — интересно. Ибо — необычно. Ибо — самая ураганная гонка сезона.

Но, увы, здравый смысл перевешивает — поэтому сегодня только семь. И еще половинку авансом, с надеждой на продолжение. ■

Джинсы, кольт и "Форд Торино"

Рассказывая об игре по мотивам "Старски и Хач", нельзя не упомянуть о самом сериале семидесятых годов, на котором она, собственно, и была основана. Синописис довольно банален: двое отвязных городских копов разъезжают по шумным улицам, пьют кофейный кофе, лопают бургеры, стреляют из кольтов, ввязываются в бешеные погони и задерживают коварных уголовников. Однако, в отличие от большинства полицейско-ментовской богомерзости, что в наши дни оккупировала ТВ, в "Старски" была одна очень важная деталь — стиль. "Casual-style" в одежде, стильные пушки сорок пятого калибра, стильные итальянские мафиозо, стильная тачка — шикарнейший Ford Torino красного цвета с пажонскими белыми полосами вдоль бортов (между прочим, с тех пор вышеупомянутую модель "Форда" на Западе называют исключительно как "машина Старски и Хача"). Конечно, по современным меркам все это банально и наивно, однако в золотые семидесятые произвело настоящий фурор.

"Старски и Хач" просуществовал всего три сезона, но, тем не менее, стал культовым и даже многократно упоминался в более поздних "полицейских" фильмах. Постоянно-

го режиссера у сериала не было, а вот актеры — Пол Майкл Глэйзер и Дэвид Соул — навсегда остались в памяти американского народа как Старски и Хач. И хотя Глэйзер впоследствии занялся режиссурой и снял несколько знаковых фильмов (например, знаменитый "Бегущий человек" со Шварценеггером — его работа), однако так и не смог избавиться от имиджа "полицейского Старски"...

P.S. Между прочим, из далекого американского городка Голливуд поступили сведения о том, что в следующем году на большом экране появится полнометражный ремейк "Старски и Хач", в котором роль Старски играет ни много ни мало — Бен Стиллер, ну, тот самый вечно испуганный тип, что сыграл Грегa Фоккера в "Знакомстве с родителями"... Интересно посмотреть, что же получится из культа тридцать лет спустя.



▲ Дэвид Соул (Хач) и Пол Майкл Глэйзер (Старски)

Дождались?

Полицейская легенда... вернее, даже две полицейских легенды. Огня — за рулем Ford Torino, другая — с кольтом бешеного калибра в руках. Вместе же — герои первоклассного каскадерского экшена.

90% **Оправданность ожиданий**

Геймплей	●●●●●●●●●● 8.0
Графика	●●●●●●●●●● 6.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 7.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 8.0
Новизна	●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Мани" 7.5



MIDNIGHT CLUB II

Алексей Бутрин (boot@igromania.ru)



Все люди делятся на три категории: пешеходы, водители и гонщики. Если вы думаете, что эта классификация зависит от наличия автомобиля и его типа, то вы глубоко заблуждаетесь. Поверьте, бывают на свете пешеходы, ползущие на Audi TT по скоростному шоссе в крайнем левом ряду со скоростью 40 км/ч. И наоборот — бывают гонщики, рассекающие по ночным улицам на старых “Жигулях”-“копейках” с хромированными бамперами и антикрыльями. Так что главное — это не крутизна автомобиля и даже не его наличие. Гонщик — это болезнь. А гонщик-“стритрейсер” — болезнь почти неизлечимая (тут может помочь разве что ампутация всех конечностей сразу). Правда, есть еще одно проверенное средство: слегка смягчить “стритрейсерскую” ломку можно при помощи хорошей аркадной гонки. Например такой, как *Midnight Club II*.

Мой папа — форсаж

Пациент — *Midnight Club II*. Выявлено врожденное отсутствие сюжета. Геймплей мясистый, хорошо развитый, драйвовая часть плотная, гипердинамичная, сильно увеличена в размерах. Физическая модель рыхлая, местами встречаются отмершие участки. Графический движок поражен гнилостными текстурными изъянами; в области освещения и спецэффектов наблюдается излишняя бледность, что наводит на мысли о приставочном синдроме в его самой опасной разновидности — “портирование”. Вскрытие произведено с согласия родственников: матери — Rockstar San Diego, отца — х/ф “Форсаж”, брата — игры *Midtown Madness 2*.

Итак, друзья мои, да не введет вас в заблуждение звучное имя Rockstar — *Midnight Club II* не имеет с

серией *Grand Theft Auto* практически ничего общего. Эта игра о другом: о стритрейсерах — четырехколесных демонах больших городов. Самое короткое и точное определение для *Midnight Club II* — компьютерная реинкарнация фильма “Форсаж”. С кино игру роднит не только тематика, но и тонна других мелочей: нитроускорители, сумасшедшие каскадерские прыжки, лихие виражи под брюхом длиннющих трейлеров и бензовозов, огромный автопарк и даже прежде невиданная в играх возможность при старте поставить машину “на козла”.

На первый взгляд, геймплей *Midnight Club II* прост и незатейлив. Получив в свое распоряжение первое авто (к слову, на редкость убогое и неказистое), мы отправляемся на промысел — искать братьев по разуму. Находим гонщика, вызываем его на дуэль, выигрываем гонку, затем еще одну и, наконец, в качестве приза забираем новую машинку у незадачливого конкурента. И так — всю игру. Ну и в чем тут соль, спросите вы? Что ж — попробую ответить.

Начнем с хороших новостей: автопарк в игре более чем обширен

Жанр:	Аркадные гонки
Издатель:	Rockstar Games
Разработчик:	Rockstar San Diego
Издатель в России:	Софт Клаб
Похожесть:	Midtown Madness 2, Driver
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 64Mb Video
Желательно:	CPU 1,5GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.rockstargames.com/midnightclub2

(есть даже мотоциклы). Сами гонки проходят в крупнейших мегаполисах мира — Лос-Анджелесе, Париже, Токио — каждый из которых имеет свою специфику и требует индивидуального подхода к вождению. Но самая вкусная часть — это гонки. Несмотря на примитивную физическую модель и простейшее управление, выиграть соревнования весьма проблематично — самые легкие заезды выигрываются со второй-третьей попытки, сложные — с двадцатой-тридцатой.

Первый камень, в который вы упретесь лбом на пути к победе, — ориентирование на местности. Сложность заключается не только в запутанности маршрутов, но и в огромном количестве вариантов их

прохождения. Практически к любому чекпойнту можно добраться минимум двумя разными способами, более того — есть даже специальная разновидность заездов с кучей контрольных точек, где порядок прохождения чекпойнтов вообще не имеет значения: главное — проскочить их раньше остальных гонщиков и первым прийти к финишу. Кому-то лучше удастся петлять по узеньким улочкам старого города (тут нужна верткая машина с хорошей динамикой разгона), кто-то любит прямые “многорядки” (тут, естественно, лучше взять машину побыстрее и поустойчивее), а кто-то предпочитает всему прыжки с трамплинов и экстремальное вождение в подземных туннелях.



▲ Экстремальный проход поворота: неосторожный рывок руля — и машину уже подняло на два колеса.



▲ Чтобы довести машину до такого состояния, нужно снести половину фонарных столбов в городе.

Вторая глобальная сложность заключается в том, что компьютерные противники всегда имеют техническое превосходство. Поэтому рассчитывать на победу благодаря своему четырехколесному другу не стоит: переиграть AI можно только при помощи отменной реакции и технически безупречного вождения.

И, наконец, третий камень преткновения — это сумасшедшие скорости: вот вы лидируете в заезде, до финиша осталось совсем чуть-чуть, но тут маршрут переходит на встречную полосу скоростного автобана, и вы на полном ходу «целуетесь» с передним бампером рейсового автобуса. Все, прощай, первое место — конкуренты уже далеко впереди!

Столкновения в игре никогда не приводят к фатальной концовке. К счастью, физическая модель здесь упрощена до предела, что позволяет без страха за сохранность автомобиля «забодать» по ходу гонки бесчисленное количество автобусов, грузовиков и фур. Я уж не говорю о пешеходах, деревьях и фонарных столбах — эти «элементы окружающей обстановки» при столкновении разлетаются во все стороны, как кегли после удачного броска, и более того — совершенно не тормозят скорость наших «болидов». Одним словом, прочности машин Midnight Club II могут позавидовать даже танки. Главное — суметь сохранить курс после столкновения и быстро разогнаться до прежней скорости.

Машины в игре не только неубиваемы, они еще и совершенно воздушны: как бабочки, порхают с трамплина на трамплин, а также без особых усилий совершают девяностоградусные повороты на скорости 200 км/ч. Стрелка индикатора реалистичности судорожно бьется в конвульсиях на нулевой отметке. Впрочем, любителям реализма я поспешу возразить — будь в этой игре «настоящая» физика, она бы мгновенно потеряла половину своего очарования.

Особый пикантный привкус Midnight Club II придают многочисленные бонусы, которые, как и новые автомобили, выдаются за победы в гонках. Это и возможность ускоренного старта при помощи ручника, и специальный трюк с вождением на двух колесах, и управление центром тяжести во время прыжков, и еще целый ряд приятных нюансов. Особым пунктом числится экзотическая разновидность форсажа — SST (Slip Slim Turbo). Чтобы заполнить индикатор SST, нужно пристроиться позади лидирующего в гонке конкурента и как следует... «нанюхаться» выхлопных газов. Как только машина почует «аромат скорости» — дополнительный дармовой форсаж у вас в кармане!

Впрочем, местный геймплей не лишен некоторых существенных минусов. Первый могучий пинок получают мотоциклы. Честное слово, уж лучше бы в игре их не было совсем —

складывается впечатление, что ребята из Rockstar San Diego видели скоростные байки только на картинках. Кособоко, топорно и лишено всяких признаков динамичности... После Vice City ездить на подобных «агрегатах» не хочется совсем.

Другой значительный прокол заключается в излишней «попсовости» физической модели мира. Проблема даже не в реализме (который, как я и говорил, здесь вовсе не нужен), а в некоторой «неряшливости» здешней физики. Машина может непредсказуемым образом закружиться в полете, а при приземлении иногда выделяет такие кульбиты, после которых можно смело начинать гонку заново.

Отдельных порицаний заслуживает управление — без руля за Midnight Club II лучше и не садиться. Тяжелые болиды еще можно приручить с помощью клавиатуры, но шустрые машины-крохи большую часть пути будут ехать по синусоиде, каждый раз отзываясь на короткое нажатие кнопки резким виражом с визгом покрышек по асфальту.

О вреде приставок и серого цвета

После красочного Need for Speed: Hot Pursuit 2 пейзажи Midnight Club II навевают смертную тоску: повальное торжество серого цвета и его оттенков, невнятные текстуры, дефицит полигонов, грязное небо, просто ужасная вода, невыразительное освещение, тусклая палитра, уродливые модели пешеходов... Продолжать этот список можно очень долго. Но я зайду с другой стороны: для выбора четырех зрелищных картинок для рецензии мне пришлось снять с игры несколько сотен кадров.

Для 2000-го года графика Midnight Club II очень даже ничего, но помилуйте — сейчас на дворе 2003-й! Единственное, что скрашивает эту безрадостную картину — неплохо реализованные спецэффекты.

Долго ломать голову над причинами такой графической несостоятельности не приходится: Midnight Club II один в один портирован на PC с PlayStation 2. Хотя, по большому счету, сам факт портирования — отмазка очень неубедительная. GTA 3 и GTA: Vice City тоже пришли из тех же приставочных краев — а выглядят просто потрясающе.

С аудио-составляющей игры дела обстоят заметно лучше. Звуки, правда, не потрясают воображение, но в целом выполнены весьма неплохо: визг трущихся покрышек, скрежет кузовов по асфальту, звон бьющихся витрин и фонарей, стук колес по брусчатке — все это озвучено на твердую пятерку.

Музыка по большей части, что называется, на любителя. Если вы горячий поклонник электронного сити-рэпа и попс-хип-хопа, то можете



▲ Пять секунд, полет нормальный. Последний рывок на пути к финишу проходит по воздуху.



▲ Полиция выполняет в игре исключительно декоративную функцию: реально помешать заезду копы просто не в состоянии.

смело бежать в магазин за диском с Midnight Club II — благо в игру встроен специальный плеер для прокрутки всех композиций. Всем же, кто любителями не является — лучше воздержаться.

XXX

В заключение позвольте пару слов о мультиплеере. В многопользовательском режиме Midnight Club II приобретает особое очарование. За счет большого количества вариантов прохождения трасс, а также благодаря широкому выбору мультиплеерных режимов (есть даже необычный для подобных гонок Capture the Flag) игра способна надолго поселиться на вашем винчестере.

Увы, до гордого слова «хит» Midnight Club II не хватило буквально пары чекпойнтов — нормальной графики, более вменяемой физической модели и удобного управления. Тем не менее игра крепко берет за жабры увлекательным и, не побоюсь этого слова, уникальным геймплеем. Обязательно попробуйте — такое сочетание динамики и увлекательности в наше время встречается не каждый день. ■

Дождались?

Компьютерное пришествие фильма «Форсаж» — классическая гоночная аркада, гипердинамичная и увлекательная, но, увы, безнадежно устаревшая в техническом плане.

70% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●● 7.0

Звук и музыка

●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●● 7.0

Рейтинг
«Маниа» 7.5

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004:

Дмитрий Лобач (dlobach@igromania.ru)

A CENTURY OF FLIGHT

Немногие компьютерные игры могут похвастать широкой известностью среди "серьезных" людей, далеких от мира "видеоигр". Да, по некоторым особо отличившимся играм снимают кино. Да, некоторые проекты пытаются запретить ввиду их пагубного влияния на неокрепшие умы. Однако компьютерных игр, знаменитых своей причастностью (хотя бы предполагаемой) к глобальным историческим событиям, существует ничтожно мало. Microsoft Flight Simulator 2004 — одна из них.

Знакомым с MSFS

Пользующийся особой популярностью у арабских террористов-камакадзе авиасимулятор снова с нами. Он остался практически таким же, каким вы его запомнили два года назад. Однако нынешний выпуск игры юбилейный — он посвящен столетию авиации (как выяснилось, исклю-

чительно американской). Поэтому доступные развлечения не ограничиваются теперь доставкой толстосумов на Learjet, виражами между небоскребами на Boeing-747 и тому подобными шалостями. Вместе с Microsoft Flight Simulator 2004 можно пересечь Атлантику по следам Чарльза Линдберга, попробовать укротить знаменитую "Комету" Де Хевилленда, опробовать в деле Douglas DC-3 — основу нашей транспортной авиации во времена Великой Отечественной, повторить подвиги легендарной летчицы Амалии Эрхарт, а также сделать много чего еще.

Игра доказывает, что исторические полеты могут быть очень и очень интересны. Техника в 20-30-е годы была маломощной и ненадежной, навигационные системы — курам на смех. Поэтому каждый дальний перелет, особенно над океаном, был серьезнейшим испытанием для летчика и самолета.

Жанр:	Гражданский авиасимулятор
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Microsoft Game Studios
Похожесть:	Microsoft Flight Simulator 2002, Flg!
Необходимо:	CPU 450MHz, 128Mb, 8Mb Video
Желательно:	CPU 3,2GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.microsoft.com/games/flightsimulator

Правда, в отличие от героев тех лет, игрок в MSFS 2004 всегда может отказаться от мудреного компаса и включить пошлый GPS, а то и вовсе поставить игру на паузу и завалиться на диван, но это, пожалуй, единственный прокол в "реалистичности" этого симулятора.

На сладкое можно даже опробовать в деле этажерку братьев Райт, и пролететь не тридцать семь метров, как это сделали сами братья, а значительно больше. Конечно, летные качества этого сарая с мотором сильно уступают даже самым примитивным бипланам, да и текстура земли на малых высотах не то чтобы идеальная... Но главное — есть такая возможность, и разработчики

могут со спокойным сердцем поставить себе заслуженную галочку.

Как следует из игры, сколько-нибудь существенных достижений в истории авиации добились исключительно американцы. Так что, товарищи, забудьте про перелет Блерио через Ла-Манш или Чкалова через Северный полюс — это все выдумки, недостойные упоминания. Не нужен вам ни первый многомоторный самолет "Русский витязь", ни безвременно погибший гигант "Максим Горький", ни рекордные немецкие, английские и итальянские самолеты, ни какие-то там "Конкорды" — не было их никогда.

Так что MSFS 2004 — авиасимулятор с исключительно проамерикан-



▲ Внимание! Не пытайтесь повторить это на настоящем "Боинге".



▲ Приборная доска самолета Линдберга навевает тревожные ассоциации с Train Simulator'ом. Для полноты картины не хватает разве что топки.



▲ "Ли-2" заходит на посадку в чистом поле. При такой вертикальной скорости и угле горизонта в лучшем случае отделается сломанными шасси.

нским "историческим" уклоном. С другой стороны, сильно обижаться по этому поводу не стоит — MSFS изначально был задуман как симулятор техники исключительно "made in USA". Кроме того, история даже американской авиации в его трактовке выглядит весьма схематичной, да и последний доступный исторический полет датирован далеким 1950 годом. В общем, мы, неамериканцы, не так уж много потеряли.

Помимо исторических экскурсов, в MSFS 2004 по сравнению с предыдущими частями добавились улучшенная система моделирования погоды. Более того, теперь в игре появилась возможность онлайн-синхронизации погодных условий в симуляторе с реальными данными метеостанций на текущий момент. Еще сильнее приближены к реальности алгоритмы управления воздушным движением и добавлены новые типы GPS-станций. Следуя последним веяниям моды, организованы виртуальные 3D-кабины. В целом, если не смотреть "вниз" — на текстуры земли и наземные объекты, — то создается практически полная иллюзия полета.

Не знакомым с MSFS

Несмотря на многочисленные недостатки, MSFS был, есть и, по-видимому, еще долго будет оставаться ведущим симулятором гражданской авиатехники. Его летная модель признается профессионалами весьма близкой к реальности — а некоторые считают ее и вовсе эталонной. MSFS позволяет "летать" практически над любой территорией земного шара на множестве разновидностей гражданской авиатехники. В MSFS тщательно моделируются погодные условия, а также такие "мелочи", как управление движением самолетов (это только кажется, что в воздухе сколько угодно места) и радиообмен ("Башня, у нас в салоне пожар!" — "Вас понял, борт. Вычеркиваем").

Благодаря вышеперечисленным

качествам, этот симулятор серьезно используется при начальной подготовке настоящих пилотов, переобучении на другую технику, а также для "поддержания формы" опытных авиаторов.

В то же время, как и большинство продуктов от Microsoft, MSFS исключительно дружелюбен к новичкам. В свой первый "полет" можно отправляться буквально после нескольких минут чтения онлайн-руководства пользователя. А руководство это, надо сказать, весьма впечатляет своими размерами и проработанностью. Особо стоит отметить учебные видеоролики. Создается впечатление, что задействованные в них инструкторы с повадками телепузиков (постоянно улыбаются и повторяют все по три раза) могут научить летать даже обезьяну — при условии, что она понимает английскую речь. Учебный курс построен таким образом, что каждый отдельный этап легко освоить, а переход от этапа к этапу прост и логичен. В конце обучения вы сами не заметите, как выучите назначение всех мудреных приборов и вызубрите список горячих клавиш длиной метра полтора.

Помимо отличной системы обучения, привыкнуть к авионике и летной модели можно благодаря гибким настройкам реализма. Например, при отключении перегрузок и реальной физики полета вполне возможно покрутить "бочки" и "мертвые петли" на широкофюзеляжном аэробусе.

Это, как говорится, были хорошие новости для игроков, далеких от авиации. А теперь — новости плохие. Играть без джойстика практически невозможно. Бодрые заявления инструкторов о том, что "даже без джойстика у вас будет отличный fun", являются чистой фикцией. Нет, конечно, лететь прямолинейно и равномерно можно и с помощью клавиатуры, но, например, тривиальная посадка без джойстика превращается в такие



▲ Learjet — самолет богачей. Летать на таком не слишком приятно, зато разбить — одно удовольствие.

"чудеса на виражах", что только держись.

Про управление с клавиатуры вертолетом (да-да, авиапарк игры не ограничивается одними "двукрыльями") и говорить нечего. Если самолет в некоторых простых случаях может отлично лететь сам, даже когда игрок почти не притрагивается к управлению, то вертолет все время закручивает, перекашивает и так далее — в результате нужно постоянно корректировать его движение чуть ли не во всем осям. При помощи клавиатуры это, по понятным причинам, невозможно.

Теперь о графике. Конечно, занятно после трудового дня порассесться на самолете над Большим Каньоном, но, помилуйте, это должен быть именно Большой Каньон, а не нечто кособокое с маловразумительными крупными пятнами. Текстуры земли (то есть основное, чем "богата" визуальная часть любого авиасимулятора) здесь крайне скудные, что очень хорошо заметно на малой высоте. Впрочем, города, особенно свысока, выглядят вполне неплохо. Количество наземных объектов впечатляет, но до уровня Lock On еще расти и расти. С другой стороны, в A Century of Flight значительно больше масштабы. Десятки стран мира, двадцать четыре тысячи аэропортов (и для каждого полноценно симулируется управление воздушным движением) — даже самые яркие противники MSFS не могут не признать его масштабности. Захотел вылететь на "Боинге" из "Домодедово" — пожалуйста. Захотел увидеть Гонконг на закате — нет проблем.

Нельзя не отметить прекрасную реализацию атмосферных и погодных эффектов. Можно поспорить, что настолько красивых облаков, настолько реальных капель на стекле кабины во время дождя и настолько настоящего тумана вы не видели еще ни в одном симуляторе. Однако за все удовольствия нужно платить: даже вполне неслабые ма-

шины с GeForce 4 на борту очень плохо тянут MSFS с выкрученными на максимум настройками качества.



Что ж, подведем итоги. В первую очередь эта игра интересна тем... что игрой почти не является. Это мощный инструмент для обучения авиаторов и оттачивания навыков пилотирования, который, если и не заменяет реального летного опыта, то станет прекрасным тренажером.

A Century of Flight — однозначно лучший выбор для тех, кто хочет научиться летать на настоящих самолетах или просто неравнодушен ко всему, что так или иначе касается гражданской авиации. Для тех же, кто просто ищет хороших развлечений на пару вечеров — лучше воздержаться. Уж слишком многому необходимо научиться только для того, чтобы полноценно играть в MSFS... ■

Дождались?

Идеальный летный тренажер для всех профессиональных авиаторов. "Игрой" называется лишь по недоразумению.

75% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 7.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 3.0

Рейтинг "Манин" 8.5

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ

ДВА ДЖОНА

ЧАСТЬ I

В наше время слова **Doom** и **Quake** знакомы не только прожженным геймерам, с головы до ног обвешанным скальпами фрагов. Эти слова теперь знают даже шестилетние дети и сорокалетние домохозяйки. И поверьте — это далеко не случайность, ибо речь идет не просто об игровой классике, а о краеугольных камнях всей игровой индустрии, которые были заложены Джоном Кармаком, Джоном Ромеро и их сподвижниками. Их заслуга состоит не только в изобретении одного из самых популярных игровых жанров. Такие вещи, как трехмерная графика в компьютерных играх, поддержка 3D-ускорителей, а также появление многопользовательских игр и киберспорта, — это тоже прямые результаты их деятельности. Именно поэтому сегодня наш рассказ будет посвящен главным думерам и квакерам всех времен и народов, родоначальникам 3D-экшенов, отцам-основателям **id Software** и обладателям шикарных «Феррари» — **Джону Кармаку** и **Джону Ромеро**.

ги в компьютерном клубе, просыпали лекции из-за ночных битв по локальной сети или же были застуканы начальником во время игры на рабочем месте. Кстати, основатели **id**, включая Кармака и Ромеро, тоже были самыми что ни на есть игроманьяками, которые не раз попадали в курьезные ситуации из-за своей любви к компьютерным игрушкам: отчим Ромеро, к примеру, разозленный увлечением пасынка играми, в один прекрасный день в качестве «воспитательной» меры взял его за шиворот и стукнул головой об игровой автомат, а Кармак из-за компьютерных игрушек надолго разругался с матерью. К счастью, после того как Кармаку и Ромеро удалось добиться успеха, отношения с родителями были налажены, извинения от обеих сторон — принесены, а в семьях игроманьяков (теперь уже — уважаемых и знаменитых) снова воцарился мир. Отсюда следует простой вывод: мания, направленная в правильное русло, не только не приносит вреда, а наоборот — является той силой, которая помогает сдвинуть горы на пути к успеху.

Однако вернемся к истории **id Software**. Все началось с компании **Softdisk**. Был конец 80-х. **Softdisk** представляла собой довольно заурядную программистскую контору, которая занималась созданием бизнес-софта для **IBM PC**. Незадолго до событий, с которых мы и начнем наш рассказ, руководство **Softdisk** угрозило взять на работу Джона Ромеро. Надо сказать, что боссы компании и отдел кадров чуть ли не в первый же месяц пожалели о своем выборе. Но это не потому, что Ромеро был плохим программистом — вовсе нет, просто разработкой «серьезных» программ он заниматься не хотел, а вместо этого почти ежедневно осаждал кабинеты начальников с просьбами создать в компании специальный отдел по разработке игрушек, а его самого — назначить шефом этого отдела. Комизм ситуации заключался в том, что в те времена трудно было найти более неудачную компьютерную платформу



Ромеро "насилует" игровой автомат. Примерно в такой же его впечатали головой в детстве.

для игр, чем **IBM PC**. В то время как различные «Амиги» и «Коммодоры» уже научились воспроизводить стереозвук и рисовать вполне достойную по меркам той эпохи картинку, **IBM PC** со своим убогим встроенным спикером и четырехцветным **CGA**-видеоадаптером мог соперничать на равных разве что с программируемым калькулятором.

Тем не менее — силы добра одержали очередную победу над силами разума, и вскоре в недрах **Softdisk** была сформирована игровая «зондеркоманда», получившая название **Gamer's Edge**. Одним из первых новобранцев, который пополнил ряды свежее испеченного отдела, стал Джон Кармак. А первой игрой **Gamer's Edge** стала незамысловатая аркада **Catacomb**, смысл которой заключался в беготне по уровням, собирании оружия, патронов, ключей и безжалостном уничтожении тупых, но многочисленных монстров — эдакий двумерный доисторический **Doom**.

Как только первая игра сошла со ступеней, Кармак загорелся идеей создания клона нинтендовской игрушки **Super Mario Brothers 3**, благо на рынке появился более совершенный видеоадаптер для **PC** — **EGA**, который позволял отображать на экране уже не четыре, а целых шестнадцать цветов. Тут надо заметить, что разрыв в возможностях **Nintendo** и **IBM PC** средней конфигурации в то время был



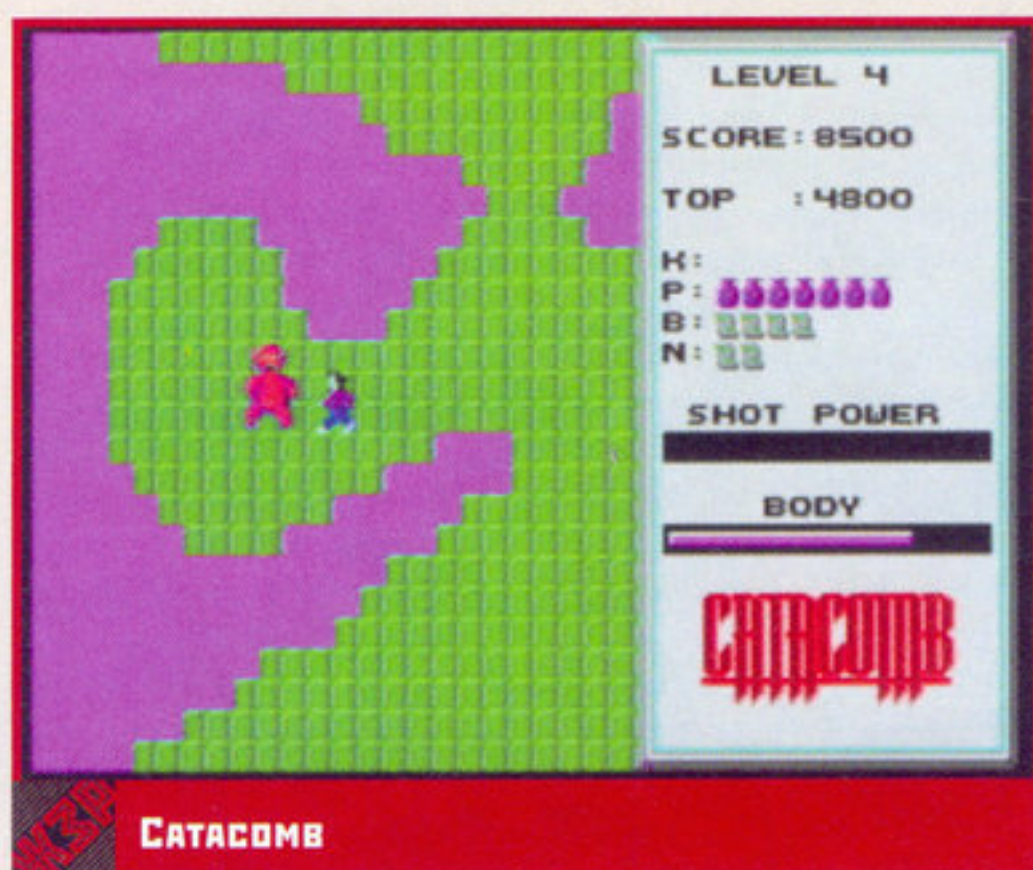
МЕСТО ВСТРЕЧИ ИЗМЕНИТЬ НЕЛЬЗЯ

Наш рассказ мы начнем с истории основания **id**, безжалостно отбросив сентиментальное повествование о детских годах будущих гениев. Тем более что детство Кармака и Ромеро было самым обычным — памперсы, песочница, первый раз в первый класс, игровые автоматы, компьютеры, дискотеки, девочки и так далее. Более важная для нас тема — друзья и соратники Джонов, без которых никогда не возникла бы **id**. К тому же огромная часть гениальных идей, рожденных в недрах этой компании, — плод коллективного творчества, а не заслуга одного лишь Кармака или Ромеро. Но для начала я позволю себе небольшое лирическое отступление.

Если ваш игровой стаж насчитывает хотя бы два-три года, можно почти со стопроцентной уверенностью предположить, что вы хотя бы раз попадали в неприятности по вине **id Software**: тратили последние карманные день-

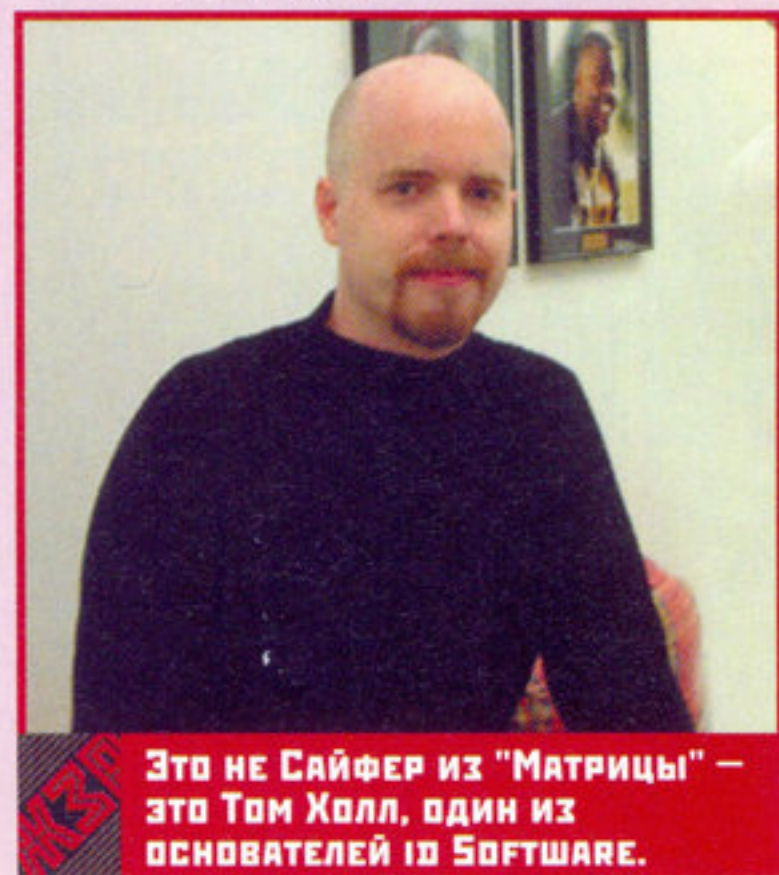


КАРМАК И РОМЕРО — ОСНОВАТЕЛИ ID SOFTWARE.



просто колоссальным, так что для создания подобной игрушки и, в частности, — для разработки технологии плавного скроллинга уровней Кармаку потребовалось изрядно попотеть над кодом. Но вот наконец новая технология была написана и отлажена, и Кармак вместе с художником **Томом Холлом** засел за дизайн уровней.

Сразу после окончания этой работы Холл и Кармак ознакомили начальство с бета-версией и попросили выделить средства на доработку и издание игры. Однако тут неожиданно возникла непредвиденная комичная ситуация — боссы Softdisk отказались финансировать и издавать игру, которая не имела поддержки CGA-видеокарт, а новое детище Кармака требовало как минимум EGA. Поэтому игроделы решили довести игру до конца втайне от руководства, а издателя найти на стороне (в конечном итоге им стала небезызвестная контора Apogee).



Это не Сайфер из "Матрицы" — это Том Холл, один из основателей id Software.

Скажем прямо, под патронажем Softdisk игровому отделу и раньше жилось не особо сладко, а после описанной ситуации стало предельно ясно, что перспективы дальнейшего сотрудничества с компанией, мягко говоря, не блестящие. О чем можно говорить, если даже такую простую и несложную идею, как создание EGA-платформера, — и ту задушили на корню? Прибавьте к этому сотрудников из других отделов Softdisk, которые усердно клепали занудные бухгалтерские программы, косо смотрели на игроделов, недовольно перешептывались в курилках и писали начальству клеветы на команду Ромеро. Поэтому идея о созда-

нии своей собственной игровой фирмы не свалилась Кармаку и Ромеро как снег на голову, напротив, — она уже давно витала в воздухе. Дело оставалось за малым — наконец решиться окончательно порвать с Softdisk и уйти на вольные хлеба.

ИДЕИ ИЗ ГЛУБИНЫ

И вот, в 1991-м троица самых увлеченных игроделов — Кармак, Ромеро и Холл — в конце концов приняла решение основать собственную компанию. Кстати, именно после этого эпизода отношения Кармака и Ромеро с родственниками накалились до предела: до тех пор, пока юные программисты работали под крылом

респектабельной Softdisk, еще оставалась надежда, что они со временем образумятся и станут на "путь истинный". Но решение отпрысков основать свою игровую компанию поставило на мецанских мечтах родителей жирный крест (простодушные родственники тогда еще не подозревали, что на разработке игр можно заработать столько, сколько обычным программистам и не снилось).

Сняв недорогое помещение под офис, закупившись компьютерами и несколькими ящиками пива, ребята стали думать над названием фирмы и обсуждать идеи для новых игр. И над первым, и над вторым долго ломать голову не пришлось: название для новоиспеченной конторы было придумано быстро и единогласно — **Ideas from the Deep** ("Идеи из глубины"), или сокращенно — **id** (читается не как "айди", а как "ид"); а в качестве первого проекта было решено довести до ума разработку Кармака, от которой отказалось руководство Softdisk. Игрушка получила название по имени главного героя — **Commander Keen**. Таким образом, клоном толстенького лысеющего водопроводчика Марио стал смешной мальчишка в кроссовках и футбольном шлеме. По большому счету, кроме внешности главного героя, глобальных отличий от Super Mario в игре не наблюдалось, хотя сейчас тяжело представить, что будущие создатели "Дума" и "Квейка" начинали свой творческий путь с простеньких аркад-платформеров. Надо отдать Commander Keen

должное — игрушка вышла настолько удачной, что пережила не одну реинкарнацию и сейчас с успехом издается на GameBoy Advanced.

Следом за Commander Keen последовал очередной платформер —

Dangerous Dave in the Haunted Mansion, который моментально завоевал любовь в широких народных массах. Если ваш игровой стаж насчитывает лет десять и больше, то с "Дэйвом" вы должны были столкнуться в обязательном порядке. На мой взгляд, это вообще одна из лучших аркад начала девяностых — динамичная и брутальная. В какой-то степени можно считать "Дэйва" самым первым полигоном для обкатки идей id Software, которые затем широко использовались в других играх. Именно в Haunted Mansion впервые появились бледнолицые зомби, шотган как панацея от



Адриан Кармак



всех бед, жестокие сцены насилия и вездесущая кровяница. Кроме всего прочего, в разработчиках Dangerous Dave впервые засветился однофамилец (не родственник!) Кармака — **Адриан**, тот еще псих (в самом хорошем смысле этого слова).

Адриану очень хорошо удавалось рисовать всевозможные кровавые сцены: освежаемые и расчлененные трупы людей, животных и вообще любой нечисти, а также джибзы, лужи крови, мозги на стенах — мясо, одним словом. Ребята были в восторге от Адриана и с радостью приняли его в свою команду.

Как вы сами понимаете, разработка аркад-платформеров — не самый лучший способ прославиться и покорить игровой рынок. А ребята из id никогда недостатком честолубия не страдали, и, что гораздо важнее, — были молоды, полны сил, азарта и не боялись трудностей. Рано или поздно такая гремучая смесь должна была рвануть. И действительно, не успела id Software отпраздновать годовщину своего основания, как Кармака озарила гениальная идея — соз-



COMMANDER KEEN



дать трехмерную аркаду с видом от первого лица. Останься Кармак в Softdisk, и не исключено, что дальше идеи дело и не пошло бы, но ситуация сложилась иначе: мысль Джона в id восприняли на ура — и не отходя от кассы приступили к созданию первого в мире 3D-экшена... Кто сказал "Doom"? Садитесь, двойка. Первой 3D-игрой id стал не Doom и даже не Wolfenstein 3D. Впервые 3D-идеи Кармака воплотились в ремейке Catacomb — самой первой игрушки Gamer's Edge.

За работу над движком новой игры засел сам автор идеи — Кармак, в то время как остальные сотрудники id занимались менее почетным, но не менее необходимым делом — срубанием денег на аддонах к Commander Keen и Dangerous Dave. Шутка ли — только к Commander Keen было выпущено еще пять дополнительных эпизодов. Банальная проза этого меркантильного мира — авторам гениальных идей тоже хочется кушать.

Новая игрушка, получившая название Catacomb 3D, была выпущена всего за пару месяцев (это сейчас игры делают годами, а в те времена — несколько месяцев или даже недель работы, и все: получите новую игру). Но статья хитом новому творению Кармака было не суждено: во-первых, игровой рынок еще не был готов к трехмерным играм, а во-вторых... Catacomb 3D получилась откровенно страшненькой.

Основные недостатки игры были обусловлены техническими ограничениями, которые накладывала базовая игровая платформа — IBM PC/XT. Ну скажите, о каких трехмерных красотах можно говорить при использовании цветовой палитры в шестнадцать цветов и разрешения 320x200? Плюс — добавьте сюда немощь процессоров того времени, из-за которой пришлось использовать "иллюзию трехмерности" вместо честного 3D и сократить количество одновременно отрисовываемых монстров — больше трех-четырех вражин в кадре XT'шки просто не тянули. В результате игрушка получилась хоть и революционная, но с ощутимым дефицитом динамики.

Словом, выход Catacomb 3D вызвал неоднозначную реакцию не только среди игроков. Мнения разделились даже в недрах id Software. Том Холл, к примеру, предлагал повременить с революциями и скосить еще нес-

колько мешков с баксами на продолжениях к выпущенным двухмерным платформерам. Но Ромеро, который в то время был в компании за "старшего", рассудил иначе и поддержал начинания Кармака. Так было принято знаменательное историческое решение о совершенствовании 3D-технологии.

Следующим 3D-проектом Кармака стал культовый Wolfenstein 3D. "Вольф" разрабатывался по принципу "лучше, больше и динамичнее", однако глав-

ная изюминка игры заключалась не в разросшихся уровнях и большем количестве врагов на единицу площади: в качестве "мальчиков для битья" в игре выступали не клякстатые инопланетные твари, а зловещие нацисты. Оказалось, что уничтожать себе подобных гораздо веселее, чем бороться с фантастическими монстрами. О, какое это было время! Нынешние активисты движения "Идиоты против насилия в играх" тогда еще спали дремучим сном, а до истерик, вызванных истреблением виртуальных "человеков", было еще очень далеко.

"Вольф" был первой игрой, которая по-настоящему зацепила автора этих строк: снилась ночами, отнимала кучу времени днем и стала той последней каплей, из-за которой робкая мысль "неплохо бы купить домашний компьютер..." переросла в навязчивую идею "домашний компьютер — любой ценой!".

Интересный факт: "Вольф" стал, пожалуй, первой игрой, которая шла далеко не на всех "офисных персоналках". Другими словами, возникновение термина "системные требования" нужно соотносить именно с моментом выхода Wolfenstein 3D. Но, несмотря на то, что насладиться новым творением Кармака смогли только обладатели довольно мощных и весьма недешевых по меркам того времени машин, игра завоевала огромную популярность среди игроков — слухи про это чудо распространялись с ошеломительной скоростью, зачастую вместе с копией на дискете (Wolfenstein 3D, как и многие другие ранние игры от id, распространялся по принципу shareware). А вот игровая пресса того времени, заиклившаяся на плоских аркадах и варгеймах, на выход революционной, вне всякого сомнения, игры не отреагировала вообще.

Тем временем паровоз научно-технического прогресса набрал нешуточную скорость. После выпуска более мощной модификации IBM PC — IBM PC/AT, построенной на базе нового интеловского процессора 80286, — компьютерный рынок словно прорвало: в рекордные сроки были выпущены на рынок 386-е и 486-е машины, объем оперативной памяти компьютеров начал расти как на дрожжах, а главное — появился VGA-адаптер, после чего торжествовавшим ранее приставочникам пришлось надолго замолчать и завистливо глотать слюны, молча наблюдая за тем, как некогда жалкие "писюки" начинают побеждать "Денди" и "Нинтендо", а также "Амиги", "Атари" и "Коммодоры" на всех фронтах. Победный марш технического прогресса увлек за собой и игровую индустрию, в том числе и Кармака с его едва оперившейся 3D-технологией. Наступало время великих перемен... ■

(Окончание в следующем номере)



Первая стратегия о Первой мировой



Прими участие
в конкурсах по "Антанте"
на <http://www.buka.ru/competition>

Призы - оптические мыши Logitech!

Информацию по "Антанте" смотри на www.entente.net



Особенности игры:

- Исторически достоверные изображения солдат и техники Первой мировой войны, сделанные по реальным архивным данным;
- До 80 000 юнитов на карте;
- Возможность повлиять на известные и малоизвестные исторические сражения;
- Разветвленная система апгрейдов;
- Экономический и военный советники;
- Высоко детализированные трехмерные ландшафты;
- Музей военной техники времен Первой мировой войны;
- Сетевая игра по локальной сети и интернет до 8 человек.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40,
e-mail: buka@buka.ru



POWERED BY:
gamespy



бука®
BUKA ENTERTAINMENT

КОЛУМБИЙСКИЕ КАНИКУЛЫ

Или путешествие в страну, где в лесах много диких партизан

Антон Комаров komarov@igromania.ru

Богатая и плодородная, в том числе на разработчиков, Украина — родина компании Deep Shadows, авторов загадочного, полного инноваций и разработческих тайн проекта Xenus.

На этот раз мы не в Сибири и не в Чернобыле, мы даже не в далеких годах будущих эпох, а всего лишь — на другой стороне планеты, на жарких просторах беспокойной, но такой таинственной и манящей Колумбии.

Главный герой, Кевин Майерс, человек с весьма воинственным прошлым, а ныне вполне штатский гражданин, втягивается в опасную авантюру во имя спасения собственной сестры. Несмотря на весьма располагающие к отдыху красивые тропические ландшафты, мистеру Майерсу, похоже, предстоит не самый спокойный отпуск. Страна-королева наркобизнеса и мировой лидер по уровню преступности, Колумбия встретит Кевина крайне недружелюбно.

Мы уже подробно разобрали все игровые аспекты Xenus в ноябрьском номере "Игромании" за прошлый год, однако проходит время, растет наше любопытство, а до выхода игры остаются считанные месяцы. Так что на этот раз речь пойдет о всех особенностях игрового мира этого неординарного проекта. Благодаря активной помощи издателей игры, компании "Руссобит-М", нам удалось пообщаться с непосредственными "отцами" Xenus — шефом Deep Shadows и руководителем проекта Сергеем Забарянским и нашим старым знакомым, автором сценария и диалоговой части игры Александром Хруцким.

Свобода или смерть

"Игромания" [И]: Привет европейской столице от европейской столицы! Как настроение, чем занимаетесь?

Сергей Забарянский

[СЗ]: Что, прямо сейчас? Да вот... сели основными силами тестировать мультиплеер...

[И]: Дело, конечно, важное, но, может, подождет часок ради интервью?

[СЗ]: Всегда пожалуйста!

[И]: Тогда сразу к делу. Проект Xenus может похвастаться ярким и насыщенным сюжетом, закрученной предысторией... но нам бы хотелось узнать нечто другое. Как все-таки вас занесло на противоположный уголок земли, в страну с совершенно иной культурой, природой... Почему именно Колумбия?

[СЗ]: Когда у общественности стали возникать подобные вопросы, нам всем пришлось изрядно поднапрячься, чтобы вспомнить, откуда пришла идея проекта. Было даже странное ощущение, что иначе и не могло сложиться. Четко и без лишних трений мы определились с направлением сюжетной линии... Так уж вышло, что большая часть нашей команды действительно увлекается историей и культурой латиноамериканских стран. Многократно перечитывают Борхеса, Кортасара и Маркеса, хранят в памяти легенды о Че Геваре, собирают индейские безделушки и так далее. Поэтому когда появились только первые наброски сюжета, многие из нас с энтузиазмом занялись поисками нужной для игры информации по интернету, музеям, книгам и художественным фильмам. Постепенно мы подружались с несколькими жителями этой солнечной страны, раздобыли фотографии, газетные вырезки, видеоролики и даже настоящие документальные фильмы об истории и современном житье Колумбии.

Не менее важным оказался технический момент. Колумбия может похвастаться совершенно потрясающим климатом, уникальной природой, колоритными городами и поселками. Эта страна буквально напичкана всевозможными интересными объектами, скрытыми на топографических картах, — рудниками, секретными базами и тому подобным. Для того чтобы воплотить все это в виртуальном мире, от игры требуются серьезные технологические возможности. Однако мы изначально были уверены, что сможем представить миру настоящую трехмерную Колумбию.

И наконец, последний фактор: текущая обстановка в Колумбии — и политическая и экономическая — совершенно непредсказуема. Эта страна просто создана для самых закрученных детективных историй. Любой игрок по своей природе ищет приключений себе на голову. А мы, как разработчики, сыплем приключения на голову игрока.

[И]: В ваших рассказах об игре красной нитью проходит идея полной свободы игрока в его действиях. Расскажите об этом подробнее.

[СЗ]: Основной характерной чертой нашего проекта было и остается смешение жанров. Именно это прежде всего определяет главную "свободу" игрока — стиль его действий. Вы можете пронестись всю игру с гранатометом на

перевес, взрывая и корежа все на своем пути, получить море адреналина, напиться крови и так далее. С другой стороны, можно тихонечко отсиживаться по кустам, исследовать всевозможные уголки виртуальной Колумбии, подслушивать разговоры, платить старичкам с улицы за необходимую информацию, тысячу раз заключать и перезаключать договоры с различны-



Судя по физиономии гражданина, ему не очень нравятся остроза- точенные спецназовские ножи.

ми влиятельными структурами, оттачивать собственную дипломатичность и многое другое в том же духе.

Все действие игры вращается вокруг шести "базовых" группировок. Практически невозможно оставаться в нейтральных отношениях с каждой из них. Рано или поздно игрок ввяжется в какие-то сомнительные дела и в конце концов перейдет кому-нибудь дорожку. События в Xenus развиваются нелинейно — другое дело, что зависит их развитие именно от действий и политики игрока. В Колумбии каждый сам за себя. И игрок — тоже.

Хотелось бы отметить еще одно преимущество нашей "свободы" — при нелинейном сюжете способы прохождения игры могут различаться кардинальным образом. Мы надеемся, что Xenus будет интересно пройти не раз и не два; меняя тактику, политические предпочтения, пользуясь новыми источниками информации, вы каждый раз будете играть в "немного другую игру".

[И]: Xenus честно сочетает в себе элементы двух жанров: трехмерного экшена и RPG. Каким образом вы собираетесь достичь между ними баланса?

[СЗ]: Мы постарались в полной мере представить в игре и ролевою, и "экшенную" составляющую, так что Xenus — это как раз тот редкий, прямо-таки "одесский" случай, включающий обе части в пропорции не 50 на 50, а 100 на 100 процентов. В конечном счете игрок сам ус-





Не похоже, что этот вертолет тушит пожары. Скорее уж травит злыми газами попрыгавших в джунглях "барбудос".

танавливает баланс: хочет — бездумно воюет, хочет — развивает собственного персонажа.

Широка страна моя...

[И]: Колумбия — это целая страна. А в масштабах компьютерных игр — так настоящая вселенная. Вы отказались от привычного разделения игрового мира на уровни и смоделировали огромную территорию масштабом 25х25 километров. Как и чем вы наполните все эти просторы?

Александр Хруцкий [АХ]: Наполним нормальным наполнением Колумбии — прощу прощения за каламбур. Герою открыты различные города, разделенные на преступные и мирные районы, индейские поселения, секретные объекты вроде военных баз, аэропортов, заводов и многое другое. Возможно, судьба занесет его даже на знаменитые изумрудные прииски... Кроме того, Кевину есть о чем потолковать с мафиозными королями, отдыхающими на своих виллах. Ему придется пошастать и по более мелким локациям — подвалам торговцев оружием, замызганным барам и трактирам, зданиям партизанских штабов — мало ли куда еще заведут поиски родного человека. Все эти локации размещены на целинной, нетронутой тропической природе Колумбии: среди сочных многовековых джунглей, древних каньонов, кристально чистых озер.

При передвижении локации подгружаются незаметно для игрока — мы используем технологию постепенного снижения детализации с увеличением расстояния до искомого объекта. Так что герой преспокойно хозяйничает на площади более шестисот квадратных километров без каких-либо препятствий и передышек — вроде загрузки новых уровней и миссий. В любом случае, мы жалеем время игрока, и если ему неудобно совершать огромные пешие прогулки и гималайские восхождения, то блага цивилизации вроде автомобилей, лодок, яхт, самолетов и вертолетов к его услугам. Даже танк есть — если захочется прокатиться с особым шиком.

[И]: Кстати, а как насчет не просто "большого", но еще и "живого" мира?

[АХ]: Наша Колумбия живет своей жизнью. В городах шумит народ, пешеходы сторонятся по-

тока автомобилей, бездомные кошки поют весенние песни, в джунглях, помимо опасных диких животных, живут партизаны, в водоемах нужно опасаться крокодиловых зубов, возле вилл наркобаронов не стоит засматриваться на красоток в бассейне — немедленно схлопочете пулю от бдительной охраны...

Особое внимание мы уделяем звуковому сопровождению, так как озвучка играет одну из важнейших ролей для создания должной атмосферы Xenus. Помимо музыки (горячих латинских мотивов), мы тщательно работаем над звуками окружающего мира. Джунгли наполнены собственными таинственными шорохами, голосами птиц, шуршанием травы, журчанием рек и ручейков. Не менее тщательно проработано звуковое оформление городов — старый патефон, звучащий из окна, скребущая собака, звон посуды, детский плач из-за дверей, беседы проходящих мимо людей или гул транспорта...

[И]: В настоящей Колумбии чрезвычайно многонациональное и насыщенное население — как и в большинстве латиноамериканских стран. Понятно, что внешность знаковых персонажей прорабатывается отдельно, но как вы поступаете в тех случаях, когда в одном месте собирается



Непременный закон жанра — где партизаны, там и команданте Че.

большая толпа народа? Ждет ли нас "атака клонов" — появление совершенно одинаковых персонажей в одном месте в одно время, или вы и здесь умудрились что-то придумать?

[СЗ]: Нам сильно помогает предварительное разделение персонажей на условные группы. Так, например, для определенных группировок мы используем похожие костюмы (кстати, внешний вид всей униформы совпадает с документальными источниками). Однако чтобы избежать пресловутой "атаки двойников", мы выбрали достаточно простое решение. Мы создали несколько десятков моделей, а за счет различных комбинаций скинов, все модели выглядят совершенно по-разному. Повязки, пояса, шляпы, очки, усы — для разнообразия наших персонажей в ход идет каждая мелочь. Даже в той ситуации, когда вы встречаетесь с большой группой народа, вы не наткнетесь на двух "близнецов".

[И]: Панацея от стоптанных пяток, потери кучи времени и отличная возможность вовремя "сделать ноги" — все это и многое другое обещает введение в игру управляемых транспортных средств. Может ли игрок использовать любое встреченное транспортное средство, стрелять из него или, может

быть, заниматься "автостопом"?

[АХ]: В действительности авто-аква-авиа-парк у Кевина Майерса весьма приличный. Лодки и яхты, различные автомобили, автобусы, несколько видов вертолетов и самолетов. Хотя в жизни автостоп бывает достаточно проблематичным способом передвижения — в Xenus голосующему у дороги "туристу" иногда везет. В некоторых видах транспорта игрок может, не отрываясь от руля, поливать огнем неприятеля. Вопрос только в одном: повезет ли вам и на помощь придет человек из дружественной группировки — или вновь придется выложить за "искреннее содействие" кругленькую сумму.



Сферы влияния

[И]: У всех на слуху шесть главных сил, действующих в игре. Отдавали ли вы предпочтение каким-то отдельным группировкам, старались всех уравнивать или просто пытались приблизить ситуацию к реальному положению дел в Колумбии?

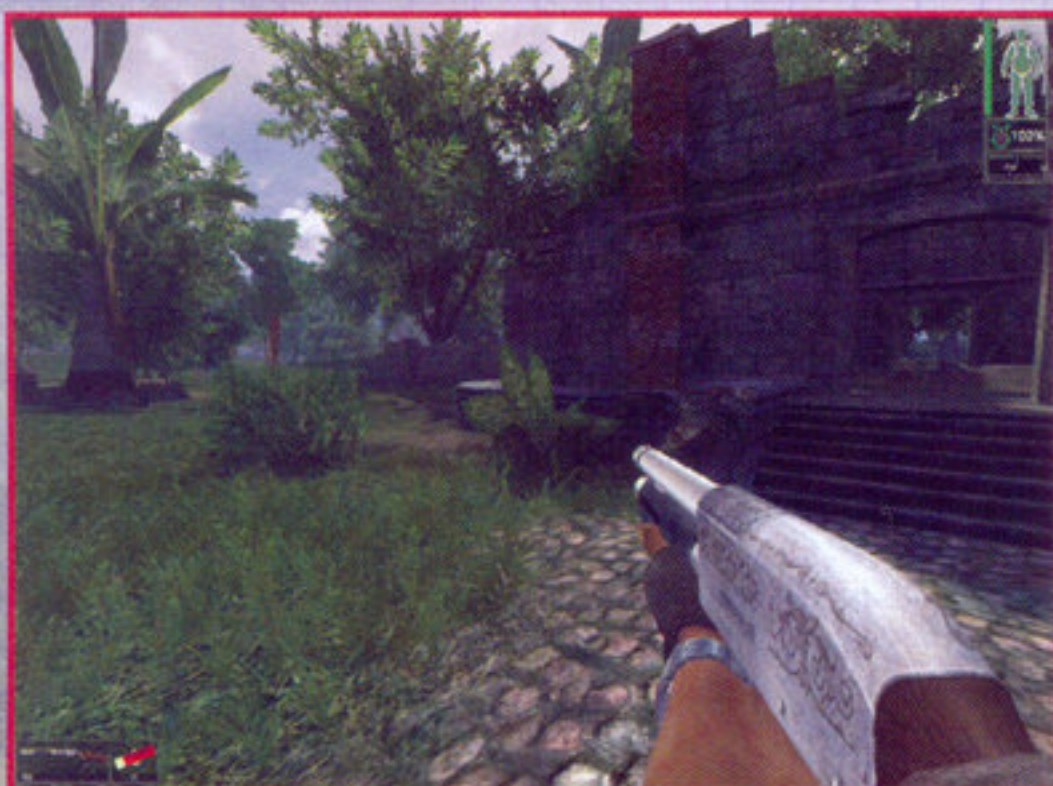
[АХ]: Один из колумбийцев, который подходил к стенду "Руссобита" на выставке ЕЗ, оказался весьма разговорчивым и на наш вопрос в лоб, ну так кто все-таки у них хороший, а кто плохой, — он яростно ответил: "Все негодяи!". Так что некая уравниловка, наверное бы, не повредила. Но мы старались достигать баланса таким образом, чтобы игроку не раз пришлось поломать голову и просчитать возможные ходы, угадать, при каком развитии событий ему может пригодиться сотрудничество с той или иной силой.

В любом случае, взаимодействие героя с одной из сторон будет влиять на отношение к нему представителей этой группировки, а также всех остальных действующих лиц. Пойдешь против ЦРУ — рискуешь нарваться на снайпе-



Антураж кабины колумбийского джипа поражает до боли знакомыми советскими архетипами: футбольным вымпелом, фотографией дивчины и плетенкой вокруг руля.





В арсенале нашего героя найдутся пушки на все случаи жизни. Например, для зачистки джунглей лучше всего подойдет охотничий дробовик.

рскую пулю, поможешь наркобаронам — без награды не останешься.

Кстати, о награде. Без песа в кармане в Латинской Америке далеко не уйдешь. Экипировка, информация, помощь попутчика и даже собственная жизнь — все стоит денег. Партизаны не оставляют без помощи и помнят своих друзей, однако в любой момент могут потребовать выполнения не самых «чистых» заданий. Игроку придется постепенно научиться тонкой дипломатии и «адаптироваться» к миру Xenus.

[И]: Судя по Xenus, население Колумбии очень напоминает колоритных голливудских «латиносов». Все эти геррильеры, барбудос, наркобароны... Что это — дань общему стилю?

[AX]: Мы действительно стараемся выдержать игру в задорном стиле — колоритные модели, яркие персонажи. Уделяем огромное внимание проработке анимации движения и мимики всех без исключения персонажей. Движения персонажей создавались отдельно и для атлетических сложенных мужчин, и для круглобедрых женщин, и для скрюченных стариков. Так что «типажей» вы встретите немало.

Колумбия изнутри

[И]: Давайте коснемся технической стороны игры. В свое время мы были свидетелями бума Venom — вашего предыдущего проекта, созданного еще в стенах компании GSC Game



Картина, при виде которой падают в обморок все адепты Operation Flashpoint. Между прочим, в игре можно покататься и на корабле, и на вертолете.

World. Новое поколение движка Vital подразумевает значительные усовершенствования и изменения?

[C3]: Vital 2 опирается на достижения своего предшественника. Но все же код сильно модернизирован и на данный момент позволяет добиться очень многого в плане реализма. Мы усовершенствовали движок практически по всем возможным параметрам. Новая версия выдает до 300 000 полигонов в кадре и позволяет держать в поле зрения игрока огромную территорию. Игровые пространства тщательно проработаны и высоко детализованы, и движок без проблем справляется с такой нагрузкой.

[И]: Насколько интерактивной будет физика и сама игровая среда в Xenus?

[C3]: Мы разработали статические комбинации, а также возможность «переворачивать» жесткие предметы — большую редкость для проектов из постсоветского пространства. Игроку позволено использовать любые подручные материалы — скажем, обычная ржавая бочка может стать замечательным щитом от пуль.

Мы оживили растительность джунглей. Например, лианы выглядят как настоящие лианы, а не как статичные разрисованные коричнево-зеленым цветом столбы. А уж в закрытых помещениях игрок может устроить полный разгром, вплоть до разбитой посуды и сорванных с петель дверей.

[И]: Насколько серьезно вы подходите к мультиплееру? Расскажите о различиях игровой атмосферы в одиночном и многопользовательском режимах.

[C3]: Подходим очень серьезно. Сетевой код поддерживает до двадцати игроков одновременно по локальной сети и интернету. На данный момент отрабатываются режим «совместной игры» и различные командные модификации.

Что же касается общей атмосферы — мы всеми силами стараемся сохранить ее и в многопользовательском режиме. Ристалища будут проходить на специальных уменьшенных картах, так как заставлять игроков искать место «респавна» противника на площади в шестьсот квадратных километров было бы негуманно. Кроме того в мультиплеере будет ролевой элемент, касающийся непосредственно героя. Это еще одно из наших новшеств, и мы будем рады представить его вам в итоговой версии игры.

[И]: На вашем сайте мы заметили загадочные строки

о некоем «мистическом моменте» в финале игры. Страшно спрашивать — но, может, хотя бы намекнете, что же нас ждет? И не уведет ли «мистика» от общей реалистичной концепции проекта?

[C3]: Мы однозначные приверженцы реалистичности в Xenus. «Мистичность» нагнетается за счет общей напряженной обстановки и совершенно неожиданных поворотов событий. Что же касается самого финала... это не фантастика, это, возможно, предмет страхов параноиков или маньяков... но, в принципе, это вполне реальная ситуация... просто все это настолько сложно себе представить... Давайте оставим эту тайну нераскрытой хотя бы до тех пор, пока кто-то не пройдет Ксенус до конца.

[И]: Ну и последний вопрос, который вам задавали, наверное, тысячу раз. В Колумбию то собираетесь?

[C3]: Абсолютно вся команда планирует и очень хочет посетить эту страну. И конечно, мы приложим все возможные для того усилия. А пока что прекратите нас отвлекать романти-



Если не брать в расчет тропическую растительность, то общий пейзаж как две капли похож на какой-нибудь отечественный поселок черноземного типа.

ческими мечтами — проект на финишной прямой, и думаем мы только о нем!



Что ж, стоит надеяться, что уже в конце года, когда самолет, летящий прямым авиарейсом «Киев-Богота», примет на борт б р а в ы х парней и з D e e p Shadows, мы сможем познакомиться с релизом Xenus и написать финальный вердикт. Не важно, что перелет займет шестнадцать часов, а установка игры — десять минут. Главное, что все мы в конце концов окажемся там — в Колумбии... ■



"Игра явно лучше Serious Sam, хотя
является его идейным продолжением.
Мое почтение, господа разработчики."
www.xaos.ru

ШЕРОК

Иногда в жизни что-то меняется.
Еще вчера ты был студентом, любил
археологию и девушку Эмму. А сегодня
ты стал Титаном, и все боги Древней Греции
объявили тебе войну...

- ураганный игровой процесс, от которого невозможно оторваться;
- постоянные динамичные перестрелки с врагами, не стой, убьет;
- множество разнообразных видов оружия - от лопаты до небольшой атомной бомбы;
- 12 захватывающих уровней;
- античное окружение Древней Греции;
- разнообразные противники, с которыми придется использовать разную тактику;
- настоящее месиво!





Андрей Александров
alexandrov@igromania.ru

ВОЙНА ОСОБОГО НАЗНАЧЕНИЯ

Попробуйте представить: в пустующий порт маленькой банановой республики — государства тридцать третьего мира, где нефтяная вышка стоит на каждом заднем дворе, мусор выбрасывают из окон на головы прохожих, а болячки лечат исключительно зубной пастой всех сортов, — заходит большущее торговое судно. На мостике этого плавающего оплота цивилизации красуется статный капитан. Он, попыхивая сигарой, смотрит на берег, где довольные аборигены уже вовсю отмечают праздник: наконец-то корабли! Вот сейчас он отдаст швартовы, и начнется разгрузка! Дорогие и нужные грузы извлекут из трюмов и повезут на рынки и базары. Команду корабля чуть ли не насильно растащат по припортовым забегаловкам, где их напоят, развлекут и развелят, и даже, может быть, побьют и ограбят.

Однако с праздником что-то не ладится. Похожие на тени фигуры пробегают по пристани, направляясь явно не в сторону пивных. Из трюма, хищно урча, выкатывает танк. Где жаждущие веселья матросики? Где полезные грузы — зеркальца, видики и жвачка? Что вообще тво... Последний вопрос заглушают несколько коротких автоматных очередей и испуганные крики разбегающейся толпы. Портовое отделение полиции взято без потерь! На очереди — почта, телеграф, телефон и Министерство нефти. А потом дворец местного олигарха, президента и тирана с труднопроизносимым именем. На всю операцию — не более одного часа.

Отсчет пошел. Уже совсем скоро в стране будет новая власть...

Наследники Боба Денара

Возможно, именно так будет выглядеть одна из миссий игры под названием Söldner — Secret Wars. Разрабатывает этот проект немецкая компания Wing Simulations, которая недавно очень громко заявила о себе, выпустив Panzer Elite — танковый симулятор высочайшего класса. Получив множество восторженных откликов, немцы решили продолжить заниматься играми

военной направленности, пусть и в несколько другом жанре. Söldner — тактический экшен, продолжающий традиции Operation Flashpoint и рассказывающий о маленьком, но очень опасном подразделении, которое на замаскированном под торговое судно военном корабле бороздит просторы мирового океана. Временами эта лодочка швартуется у какой-нибудь пристани, ее экипаж спускается на берег и начинает наводить ужас на жителей окрестных хуторов и военных баз. Динамическая кампания, учитывающая действия игрока, огромный ассортимент оружия и военной техники от ведущих мировых производителей, внушительная боевая система — Söldner выглядит перспективно. Причем перспективно настолько, что мы посчитали необходимым обратиться непосредственно к разработчикам и разузнать все подробности касательно этого проекта.

Итак, знакомьтесь! Нашим сегодняшним собеседником будет Тит Вейдман — руководитель проекта и, по совместительству, дизайнер Söldner.

“Игромания” [И]: Здравствуйте, Тит! Давайте начнем издалека. Предыдущий проект вашей компании — Panzer Elite — был очень серьезным танковым симулятором. А теперь вы неожиданно взялись за создание тактиче-

ского экшена. Чем объясняется столь резкая смена курса? Почему вы решили прекратить трудиться на ниве симуляторов?

Тит Вейдман [ТВ]: И вам здравствуйте! Дело в том, что симуляторы — это все-таки слишком сложный продукт для массового рынка. Выпустив Panzer Elite, мы поняли — для того, чтобы продавать как можно больше игр (а ведь это главная цель нашего бизнеса, не так ли?), их следует делать доступными и понятными как можно большему количеству игроков. Но при этом еще сильнее хотелось, чтобы наш новый проект оставался максимально реалистичным. Так и родилась идея Söldner — тактического экшена, который доступен массовому рынку и в то же время обладает реалистичной физикой и серьезной боевой системой.

[И]: Давайте перейдем к самой игре. Начнем традиционно: расскажите о сюжете.

[ТВ]: На дворе 2010 год. Практически все крупнейшие государства мира больше не ведут войн своими силами. Все понимают, что военные действия, в которых участвуют большие армии, вредны для экономики, общественной морали и, конечно же, — для политиков, чьи шансы быть переизбранными на новый срок снижаются с каждым убитым “миротворцем”. Поэтому вместо собственных военных сил государства начали использовать отряды отлично подготовленных и экипированных по последнему слову техники наемников. Командиром одного из таких отрядов и предстоит стать игроку. Отсюда, кстати, и название игры — “Söldner” в переводе с немецкого означает “наемник”.

Одни зовут их “псами войны”. Другие — “дикими гусями”. Третьи используют такие слова, которые цензура никогда не пропустит на журнальные страницы. В их истории навсегда запечатлен героический дедушка Боб Денар, который с помощью небольшого отряда мог запросто сменить власть в среднестатистической африканской стране. Они — наемники. И именно им уготована главная роль в игре Söldner.



“Тунгуска” только что успешно “отработала” по воздушной цели.



Танки закружились в смертельном хороводе. Путаясь под гусеницами пехоте явно не поздоровится.

Продам наемников с доставкой на дом

Отряд наемников будущего вряд ли будет похож на шайку головорезов с нечищенными "калашниковыми" румынского производства. Понятно, что крупные государства вряд ли станут доверять свои проблемы таким "исполнителям". Поэтому готовьтесь к тому, что под вашим началом будет хорошо организованное и экипированное подразделение.

[И]: Тит, расскажите подробнее о наших подчиненных.

[ТВ]: В распоряжении игрока окажутся солдаты, экипированные всевозможным стрелковым оружием, бронетранспортеры, танки, вертолеты и самолеты. А вот артиллерии на поле боя не планируется. Дело в том, что большинство операций нашего подразделения очень скоротечны, так что орудийные и ракетные батареи просто не смогут развернуться и подготовиться к бою за столь короткий промежуток времени.

[И]: А какими возможностями по управлению своим отрядом будет обладать игрок?

[ТВ]: Управлять подчиненными можно двумя основными способами. Во-первых, при помощи специального командного интерфейса и тактической карты, благодаря которой можно легко контролировать весь отряд. Во-вторых, если игрок посчитает, что на каком-то участке "фронта" необходимо его личное при-

сутствие, то он запросто может переключиться на управление любым своим подопечным.

[И]: Как насчет карьерного роста? Сможем ли мы проделать путь от лейтенанта до генерала?

[ТВ]: В базовой версии Söldner — нет. Мы планируем добавить нечто похожее уже после выхода игры.

[И]: Давайте от подразделения перейдем к задачам, которые ему предстоит решать. Какие типы миссий ожидаются в игре? Будет ли нелинейная игровая кампания?

[ТВ]: В Söldner планируется нелинейная динамическая кампания, состоящая из случайно генерируемых миссий стандартных типов: уничтожение, эвакуация, защита, захват и так далее. Практически всегда игрок сможет из обширного списка выбрать задание себе по душе — работы наемникам предлагают ой как много. Причем, если вы решите поработать на одну из стран, то вполне возможно, что другому вашему "потенциальному клиенту" это не понравится, и он изменит свое отношение к вашей команде далеко не в лучшую сторону. Зато, в качестве награды за успешное выполнение миссий, государство может предоставить вам доступ к правительственному арсеналу. Поэтому очень важно правильно выбрать страны, с которыми вы будете сотрудничать. Например, если вы хотите иметь в составе своего отряда вертолеты КБ Камова и Миля, то разумно будет поработать некоторое время на Россию.

Как видите, в Söldner игрок может управлять своим отрядом сразу на двух уровнях. Во-первых, он будет принимать непосредственное участие в боевых действиях и более того — самостоятельно руководить ими. Во втором случае все традиционно: вид от первого или третьего лица и несложный командный интерфейс, позволяющий отдавать приказы коллегам. Во-вторых, в промежутках между миссиями игроку предстоит принимать стратегические решения. Тут и оснащение подразделения военной техникой, и налаживание отношений с государства-

ми-клиентами, и, наконец, поиск наиболее подходящего задания.

Более того — наши конечные действия будут оказывать влияние на мировую политическую обстановку и, следовательно, на ход всей игровой кампании. Для молодого жанра тактических экшенов подобная масштабность и глубина игрового процесса все еще в диковинку.

Самолеты, танки, пушки — наши лучшие игрушки!

Еще коллега Богдан Агрис в своем предварительном обзоре Söldner (см. апрельский номер "Игромании") восхищался списком видов оружия и военной техники, запланированных в игре. Стоит с ним согласиться — такого изобилия разномастного вооружения не было уже давно. Но с другой стороны, известно, что перенести модели техники в игру, сохранив сходство с реальными прототипами, очень сложно.

[И]: Список вооружения и обмундирования, которое запланировано в Söldner, по-настоящему впечатляет. Но зачем ТАК много? Дань моде (ведь известно, что игроки очень



Наглядное пособие к докладу на тему "Танк M1A2 Abrams как средство разрушения привычного уклада жизни".

любят, чтобы личный арсенал был заполнен до отказа)? Или что-то другое?

[ТВ]: Да, мы действительно постарались сделать список представленного в игре оружия как можно более обширным. Игроки встретят в нашей игре пушки на любой вкус и цвет. А какие из них взять на задание — зависит от личных предпочтений того или иного человека. Кроме того, вы сможете очень просто добавлять в игру новые виды оружия, и мы надеемся, что уже через несколько месяцев после выхода Söldner свой вклад в пополнение виртуальных арсеналов внесут создатели дополнений и модификаций.

[И]: Насколько существующее в игре оружие похоже на свои реальные прототипы? Пользуетесь ли вы услугами консультантов?

[ТВ]: К работе над Söldner привлечены два технических консультанта. Первый специализируется на военной технике (кстати, уровень его компетентности вы можете оценить по Panzer Elite). Второй наш консультант — очень хороший специалист по стрелковому оружию; вы бы только видели его домашнюю... хм... коллекцию



Из зенитного комплекса "Стингер" — да по наземной цели? Как ни смешно, но в реальной жизни бывает и такое.

стволов со всего света! Так что можете не волноваться — и мы, и наши консультанты очень хорошо знаем, как действует та или иная пушка, и сможем качественно “перенести” ее в игру.

[И]: И еще один вопрос насчет военной техники. Можно ли ей управлять? Сможет ли игрок самостоятельно сесть в кабину танка или за штурвал вертолета?

[ТВ]: Еще как сможет! Боевая техника — ключ к победе. Например, в процессе выполнения заданий вам могут понадобиться танки для прорыва укреплений противника. Или транспортные вертолеты для быстрого перемещения вашего подразделения на новые позиции. И естественно, что техника под управлением живого человека сможет выполнять свои задачи намного лучше, чем ведомая искусственным интеллектом.

[И]: По сюжету на дворе стоит 2010 год. Стоит ли ожидать, что в игре, помимо традиционного оружия, будут и образцы, которые еще только разрабатываются?

[ТВ]: Да. Но подробностей я пока раскрыть не могу — это, знаете ли, наша военная тайна.

[И]: Ну тогда, может быть, вы расскажете про ядерное оружие, которое, по слухам, также будет в Söldner?

[ТВ]: Увы, без комментариев. Дело в том, что мы еще не до конца определили место ядерного оружия в игре.

Впрочем, уже сейчас можно предполагать, что в случае с ядерным оружием речь, скорее всего, пойдет не о баллистических ракетах типа “Прощай, Калифорния!”, несущих на борту десятков боеголовок, а о тактических ядерных боеприпасах малой мощности. Возможно, что эти “игрушки” станут чем-то вроде “последнего слова” нашего подразделения — с их помощью, в случае поражения, поле боя можно будет просто превратить в выжженную пустыню с одиноким грибом посередине.

[И]: Возможность командовать подчиненными, ездить и летать на различной военной технике, море всяческого оружия — очень богатая и разнообразная вырисовывается игра. Но как все это будет управляться? Что вы делаете для того, чтобы интерфейс Söldner не оказался слишком перегруженным?

[ТВ]: Один из главных принципов, которым мы пользуемся, создавая Söldner, — игровой интерфейс должен быть не только простым (любой поклонник экшенов сможет освоить его в считанные минуты), но и одинаковым для всех игровых режимов.

На смысле выражения “игровой интерфейс, одинаковый для всех режимов” следует остановиться подробнее. В Söldner игроку предстоит управлять самой разнообразной военной техникой. Вот мы бежим по полю боя со штурмовой винтовкой M-16 наперевес. А вот занимаем место механика-водителя танка T-80. Потом оказываемся

за штурвалом вертолета Ми-24. Голова еще не закружилась, господа? А ведь еще в игре будут бронетранспортеры, мобильные зенитные установки, самолеты... Чтобы не услож-



Между прочим, в Söldner можно будет отдавать приказы жестами.

нять жизнь игрокам, разработчики пошли на некоторые упрощения. Например, управление самолетом в Söldner будет больше похоже на Operation Flashpoint, чем, скажем, на Lock On.

“Краповые” против “кирзовых”

Очень интересно выглядит в Söldner многопользовательский режим. Огромные (до 6500x3500 км) карты, полностью интерактивное (читай — разрушаемое) окружение, множество военной техники на любой вкус — разве что-то еще нужно для счастья? По мнению разработчиков, посвятивших многопользовательскому режиму практически столько же времени, сколько и одиночному, — нужно.

[И]: Расскажите, что нового предложит Söldner любителям сражаться по сети. Может, мы увидим какие-нибудь уникальные и ранее нигде не встречавшиеся режимы игры?



Американский танк, российский зенитный комплекс и отряд наемников непонятно какой расовой принадлежности. Когда еще выпадет шанс увидеть такой интернационал?

[ТВ]: Базовые режимы многопользовательской игры весьма стандартны: Team Deathmatch, Capture the Flag, Bomb Runs, VIP Assassination,

Hostage Rescue, Conquest, Conquest HQ и так далее. Однако не спешите огорчаться. Дело в том, что в Söldner имеются так называемые CMM — Customizable Multiplayer Modes, “настраиваемые многопользовательские режимы”. С их помощью геймеры смогут менять практически все правила сетевой игры. Например, можно одним щелчком мыши превратить режим Capture the Flag в Capture the Hostage и вместо флагов доставлять на свою базу... заложников. Мы надеемся, что благодаря CMM в Söldner появится множество новых, никогда ранее не существовавших многопользовательских режимов, авторами которых будут сами игроки.

[И]: Несколько слов о графическом и физическом движках?..

[ТВ]: Söldner создается на базе нашего собственного графического движка, который называется Uberspace. Его основные особенности: визуализация огромных пространств (практически все миссии будут проходить преимущественно на открытой местности) и возможность разрушать почти все, что вас окружает. За физику в Söldner отвечает движок под названием ODE. Это очень качественная и абсолютно бесплатная разработка, которая ничуть не уступает лучшим коммерческим физическим движкам.

[И]: На некоторых картинках видны бойцы, чей внешний вид отличается от остальных солдат. Например, на одном из скриншотов нам позирует крепенький мужичок в краповом берете. Кто это? Боец спецподразделения?

[ТВ]: В игре присутствует специальный интерфейс, который позволяет настраивать внешний вид своих подчиненных. Игрок может менять практически все: от типа ботинок до цвета головного убора бойцов. Так что при желании можно сделать свой отряд похожим практически на любое спецподразделение в мире.

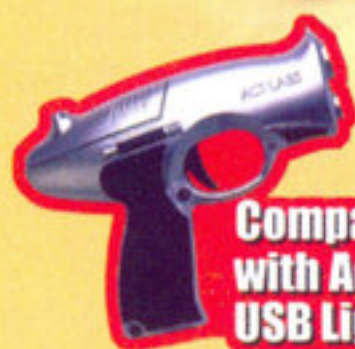
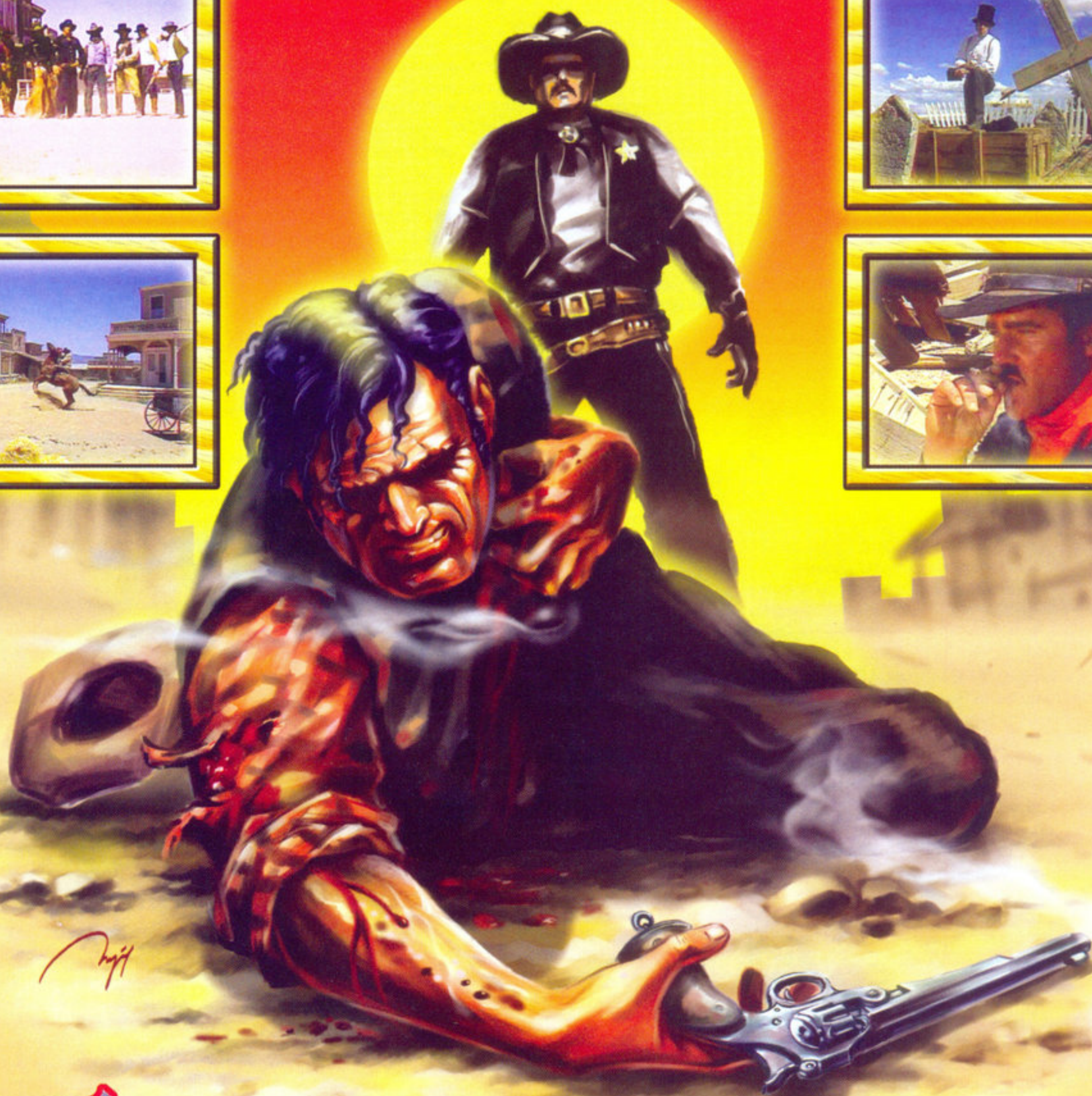
Действительно, то, что было невозможно в играх про американскую армию, внешний вид обмундирования которой определен раз и навсегда, возможно в игре про наемников. В Söldner можно изменять вид своих подчиненных сколько угодно. Поглядите на окрестные скриншоты: маски, солнцезащитные очки, береты, каски, широкополые шляпы, множество видов камуфляжа — все это вы сможете “примерить” на своих бойцов. А вот чего нельзя увидеть на игровых скриншотах — так это анимации. Разработчики отказались от системы motion capture в пользу ручной проработки всех движений. Что из этого выйдет — узнаем после релиза.

[И]: Ну что ж, пора заканчивать. Пару слов для наших читателей напоследок?..

[ТВ]: Если у вас есть идеи, вопросы, пожелания или вы считаете, что знаете, каким образом сделать Söldner еще лучше, — то милости просим. Телефон общественной приемной компании Wing Simulations — <http://soldner.jowood.com>. Мы выслушаем пожелания от игроков со всего мира. Удачи! ■

ВЕЩНЫЙ ТЕС

Man Dog McGraw



Compatible
with Act-Labs
USB Light Gun

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: SALES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU



DIGITAL
Leisure
Inc.

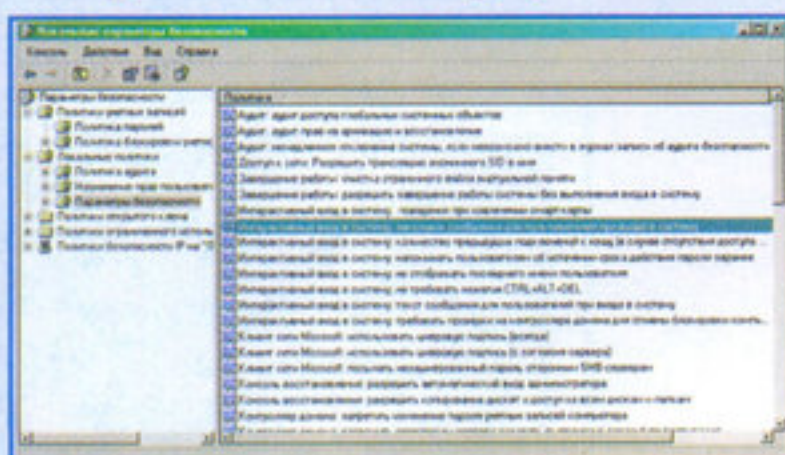
ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ СТРАН БАЛТИИ КОМПАНИЯ MSE, WWW.MSE.EE, E-MAIL: MSE@MSE.EE, ТЕЛ: 8-10-372-605-57-38. ПОКАЛИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ "МЕДИА-СЕРВИС-2000", ЛИЦЕНЗИЯ ЭЛ № 77-6227. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ООО ЯЗЫКОВОЙ БИЗНЕС ЦЕНТР "ИНТЕНС". ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ "МЕДИА-СЕРВИС-2000". ©1990 AMERICAN LASER GAMES/HER INTERACTIVE. PROGRAMMING ©2001 DIGITAL LEISURE, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ХИРУРГИЯ

УСКОРЕНИЕ И УКРАШЕНИЕ WINDOWS XP

После проведения всех настроек системы, описанных в предыдущих двух статьях, Windows XP стала удивительно быстрой и запускается даже на довольно слабых машинах. Она буквально летает. Но операционка должна быть не только быстрой, надежной и безопасной, но еще красивой и удобной. Сегодня мы еще немного повысим скорость работы системы и сделаем WinXP более красивой, причем так, чтобы быстродействие операционки не снизилось.

Красота интерфейса

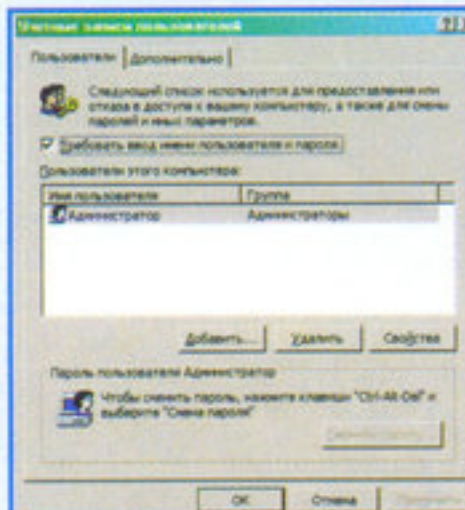


▲ Настройки, связанные с безопасностью и паролями.

Настраивать начнем с экрана загрузки и выбора пользователя. Можно отредактировать сообщение, которое выводится на экран ввода пароля. Настройки, связанные с паролями, притаились в *Панели управления/Администрирование/Локальные параметры безопасности*. В разных версиях WinXP этот пункт называется по-разному. В английской версии операционки настройки следует искать по пути *Control Panel/Administrative Tools/Local Security Policy*.

В появившемся окошке кликайте по строке *Параметры безопасности* и в развернувшемся списке ищите все строчки, которые начинаются со слов "Интерактивный вход в систему". Здесь разрешено изменить заголовок сообщения и само сообщение для пользователя, желающего войти в систему, а также некоторые параметры безопасности. Ограничения на пароли задаются чуть выше, в пункте *Политика паролей*. Здесь несложно установить минимальный и максимальный сроки действия пароля, его длину и даже утвердить правило, при котором пользователи могут задавать только абсолютно бессмысленные пароли (слова, которые имеют смысл, не будут восприниматься системой как пароли).

В WinXP есть очень интересная особенность: зайдя в систему под неадминистраторским паролем, тем не менее можно запускать программы расширенной настройки системы. Для этого в контекстном меню



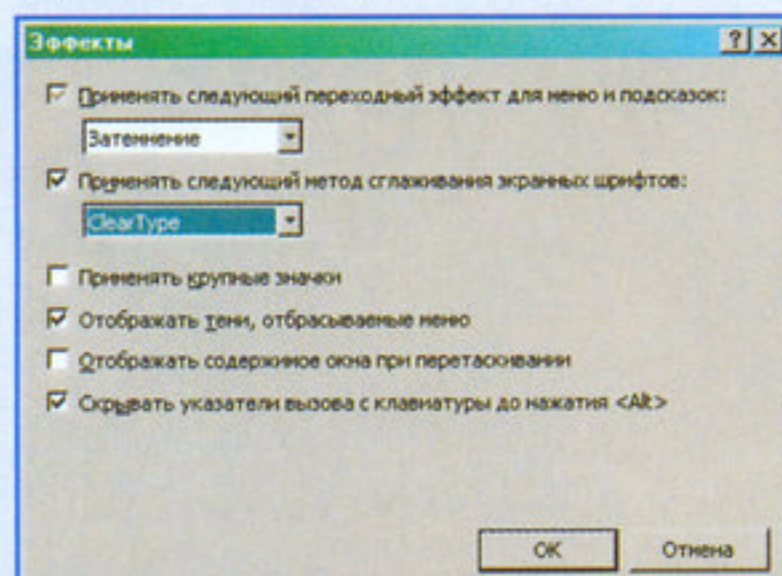
▲ Отмена авторизации при каждом запуске системы.

любой программы выберите *Run As...* и введите свой администраторский пароль. После этого действия система будет считать вас администратором вплоть до окончания текущего сеанса.

Если на вашем компьютере не работает никто, кроме вас, лучше всего вообще назначить себя администратором и убрать процедуру авторизации. Для этого в командной строке (*Пуск/Выполнить...*) наберите "control userpasswords2" (без кавычек, конечно) и нажмите *Enter*. Перед вами появится программа, управляющая записями пользователей. Снимите галочку со строки *Требовать ввод имени пользователя и пароля* (в английской версии *Users Must Enter A User Name And Password To Use This Computer*), а в списке ниже удалите всех пользователей, кроме администратора. Кликните по кнопке *OK*, перед вами появится приглашение. Введите имя пользователя "Администратор" и свой пароль. Перезагрузите систему. Больше надоедливое меню с запросом на авторизацию не будет вам докучать.

Галопом по системе

Изменим внешний вид системы. Настройки украшения WinXP разбросаны по всей системе, так что придется ползать по разным менюшкам.



▲ Теперь системные шрифты станут гораздо симпатичнее.

Сперва давайте включим опцию сглаживания экранных шрифтов (технология *ClearType*), которая по умолчанию выключена. Данная функция предназначена для LCD-экранов, но и на обычных CRT-мониторах смотрится очень красиво и совсем не мешает читать текст. Вызовите диалоговое окошко *Свойства экрана* (быстрее всего это можно сделать, кликнув на пункт *Свойства* контекстного меню *рабочего стола*). Перейдите на вкладку *Оформление* и кликните по кнопке *Эффекты*. Поставьте галочку в строку *Применять следующий метод сглаживания...*, а во всплывающем списке выберите *ClearType*.

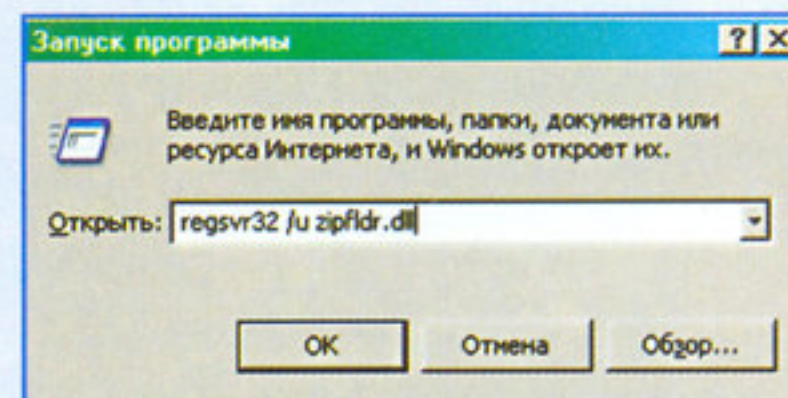
Чтобы разрешить *ClearType* на экране приветствия, придется лезть в реестр. Присвойте параметру *FontSmoothingType* в ключе *HKEY_USERS/.DEFAULT/Control Panel/Desktop* значение 2.

Продолжаем украшать систему. Назначим эффект сглаживания текста для меню и подсказок, разрешим окнам отбрасывать мягкую приятную тень и отображать содержимое папки

при перетаскивании окна. Делать этого не стоит, только если у вас меньше 128Мб оперативки и процессор ниже *Celeron 466*. Галочку же в пункте *Скрывать указатели вызова...* имеет смысл поставить в любом случае. Большинство пользователей общаются с интерфейсом Windows с помощью мыши. Если же маркеры для клавиатурных комбинаций вам когда-нибудь все же понадобятся, просто нажмите клавишу *Alt*, и они появятся.

Запускаем *Проводник* и видим странную картину: по умолчанию открывается окошко *Мои документы*. Это не всегда удобно. Можно сделать так, чтобы открывалась любая другая папка — например, корневой каталог системного диска. Для этого в контекстном меню ярлыка *Проводник* перейдите на вторую вкладку и в поле *Объект* напишите *%SystemRoot% explorer.scf*. Так же легко вы можете заставить *Проводник* всегда открывать какую-то определенную папку. Для этого в том же поле пропишите *%SystemRoot%\explorer.exe /e, D:\MyFolder*, где *D:\MyFolder* — путь до нужной папки.

Раз уж мы заговорили о *Проводнике*, вспомним о возможности программы отображать содержимое zip-архивов в виде папок. Функция эта полезная, но обладает двумя существенными недостатками: ресурсоемка и реализована не очень грамотно. Например, из zip-папки практически невозможно запустить программу с сопроводительными файлами, так как эти файлы сами не разархивируются. Поэтому отображение архивов в виде папок лучше отключить. Сделать это проще всего из командной строки: *regsvr32 /u zipfldr.dll*. Если же вы захотите снова включить zip-папки, наберите эту же строчку без ключа */u*.



▲ Настройка работы с zip-архивами.

Из окна *Проводник* можно удалить некоторые ненужные элементы. Например, зачем вам папка *Общие документы* (в английской версии *Shared Documents*), если вы единственный, кто работает за компьютером? Не нужна, а иногда даже вредна. Некоторые программы (например, *Hyper Terminal*), сохраняют пользовательские файлы то в папку *Общие документы*, то в *Мои документы*: данные файлы потом бывает сложно найти. Если же папка будет одна, то и файлы будут сохраняться только в ней. Поэтому *Общие документы* лучше удалить. Для этого сотрите ветвь реестра *HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\MyComputer\NameSpace\Delegate Folders\{59031a47-3f72-44a7-89c5-5595fe6b30ee}*. Папка *Общие документы*



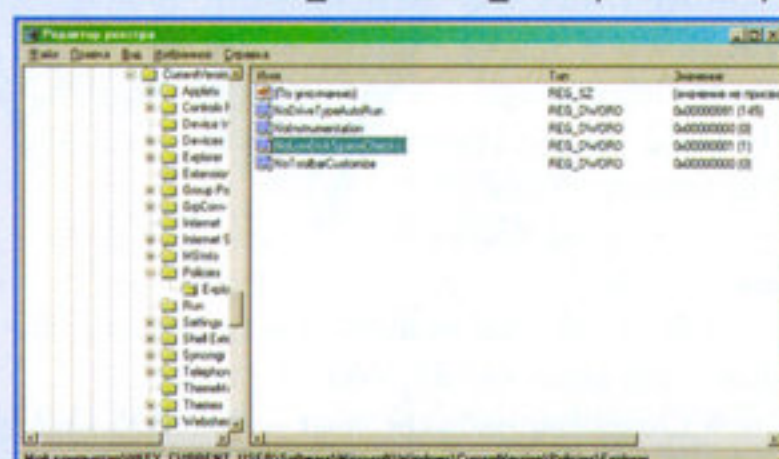
исчезнет после перезагрузки. Только не ошибитесь, набивая символы в фигурных скобках. Случайно можно и *Мой компьютер* удалить.

Избавляемся от подсказок

Многих юзеров нервируют многочисленные подсказки и напоминания, появляющиеся при работе Windows. Одни из самых раздражающих — подсказки под кнопками *Свернуть*, *Развернуть* и *Заккрыть*. Удаляются они из реестра. Найдите ключ `HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop`, создайте в нем параметр `MinMax Close` типа `String` и присвойте ему значение `0`. Описанные выше три подсказки перестанут вас беспокоить.

Windows XP часто напоминает, что на таком-то диске осталось мало места. Причем «мало» в понимании операционки — иногда очень даже много. Чтобы избавиться от этого надоедливого сообщения, достаточно в ключе реестра `HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer` создать параметр `NoLowDiskSpaceChecks` типа `dword` со значением `1`.

Если вы хорошо знаете Windows и подсказки вам вовсе не нужны, то все сообщения информационного характера можно запретить. В ключе `HKEY_CURRENT_USER\Software\`



▲ Удаление подсказок.

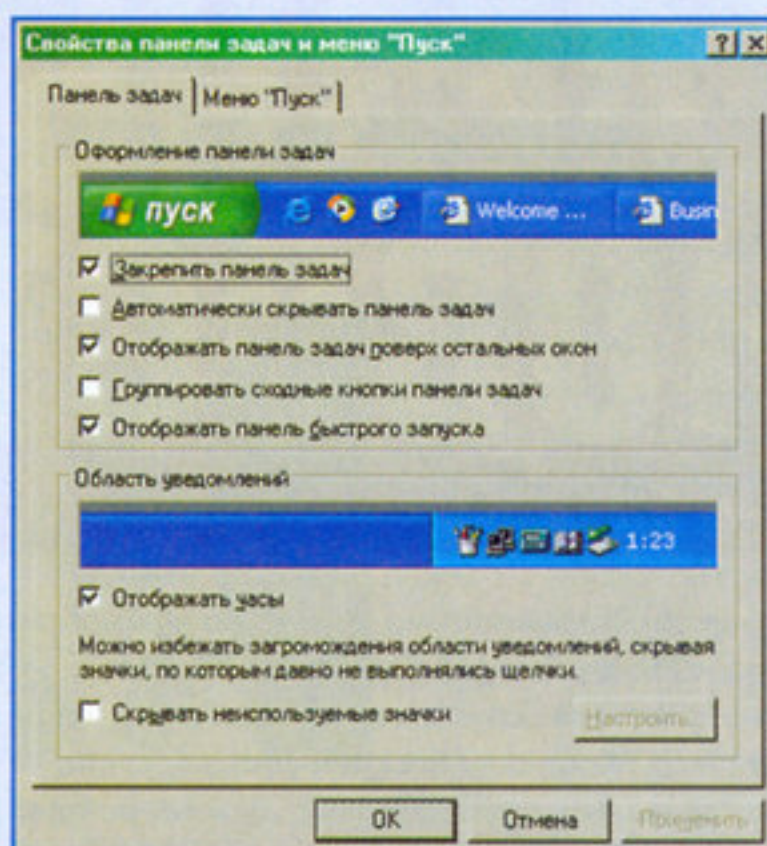
`Microsoft\Windows\Current Version\Explorer\Advanced` создайте параметр `EnableBalloonTips` того же типа, но со значением `0`. Windows больше не будет надоедать вам подсказками.

Еще одна назойливая программа, которая всячески мешает быстрой работе системы, — утилита «Ватсон».

Мало того, что она постоянно висит в памяти, так еще и тормозит снятие зависших программ. Мышь для доктора Ватсона находится по адресу `HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows NT\Current Version\AeDebug` в параметре `Auto`, которому необходимо присвоить значение `0`. Если вы не программист и отлаживать программы никогда лично не будете, лучше вообще удалите из реестра ключ `AeDebug`: некоторые программы станут работать значительно быстрее.

Меню «Пуск» и панель задач

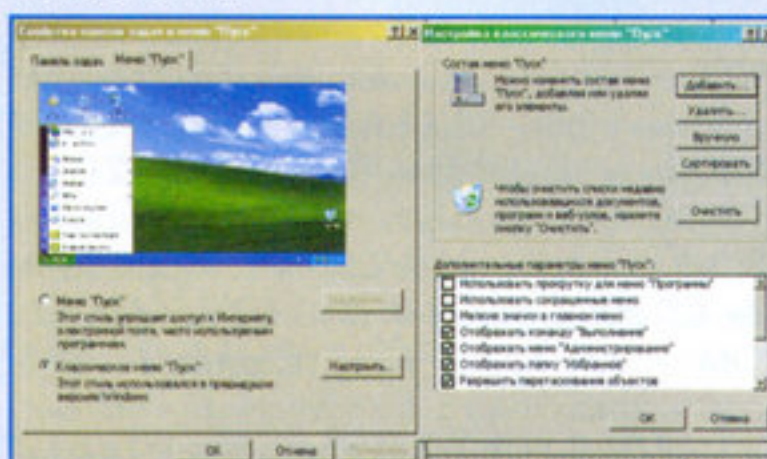
Основные настройки меню *Пуск* и панели задач появляются, если кликнуть правой кноп-



▲ В WinXP панель задач выглядит несколько нестандартно.

кой мыши на свободном месте панели задач и выбрать пункт *Свойства*. Многие параметры здесь знакомы вам по предыдущим операционкам, на них мы останавливаться не будем. Сразу перейдем к новым функциям. Особенно пристальное внимание следует обратить на пункт *Скрывать неиспользуемые значки*.

XP ведет статистику использования значков в так называемой области уведомления. Если вы долго не пользовались каким-то значком, то можно заставить систему удалить его с экрана. Рядом с панелью уведомления появится аккуратная стрелочка, и если по ней щелкнуть, все скрытые значки снова отобразятся на экране. Для юзеров, у которых в памяти регулярно висят десятки резидентных программ, эта функция может оказаться полезной. С помощью списка, который появляется, если кликнуть по кнопке *Настройка*, несложно задать индивидуальное поведение для каждого системного значка. Например, можно указать вообще никогда не выводить значок настройки звука, значок соединения с Сетью выводить всегда, а значок, например, твикера выводить, только если вы им недавно пользовались.

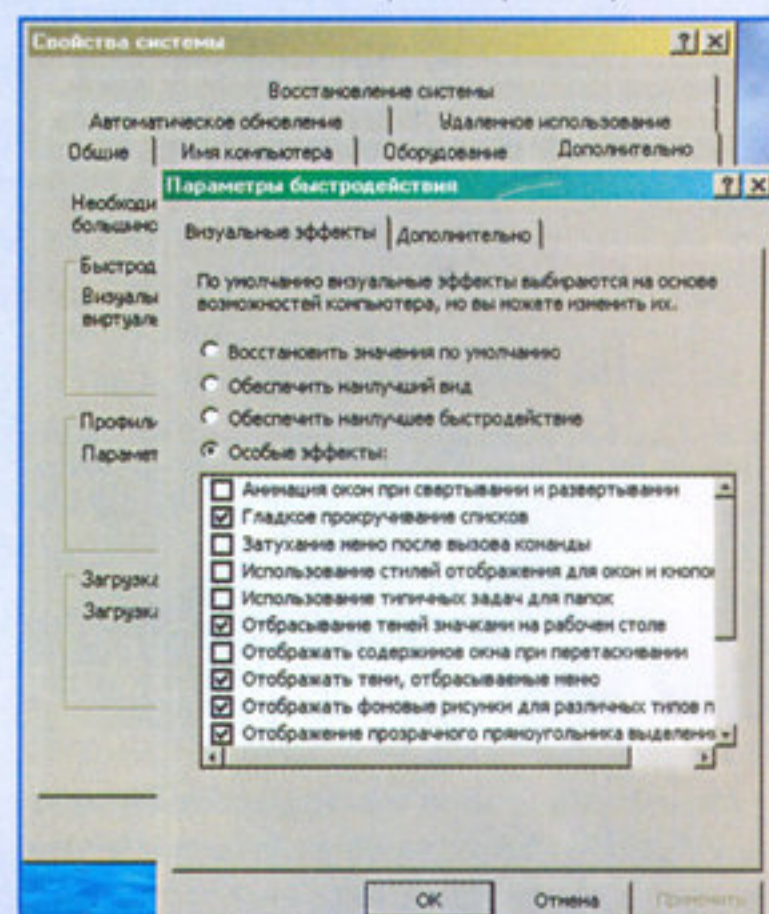


▲ Приятно, что все настройки, которые раньше приходилось выкапывать глубоко в реестре, теперь можно изменить через интерфейс.

На второй вкладке окошка *Свойства* можно выбрать стандартный или новый стиль меню *Пуск*, а также задать многочисленные его настройки. Но не все можно настроить через стандартные меню. Например, некоторым пользователям не нравится излишне медленное разворачивание главного меню. Настроить скорость разворачивания можно из реестра в ключе `HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop` с помощью параметра `MenuShowDelay`. Если поставить значение `0`, главное меню будет разворачиваться мгновенно.

Прочие эффекты

Чтобы настроить дополнительные возможности интерфейса WinXP, в контекстном меню значка *Мой компьютер* выберите пункт *Свой-*

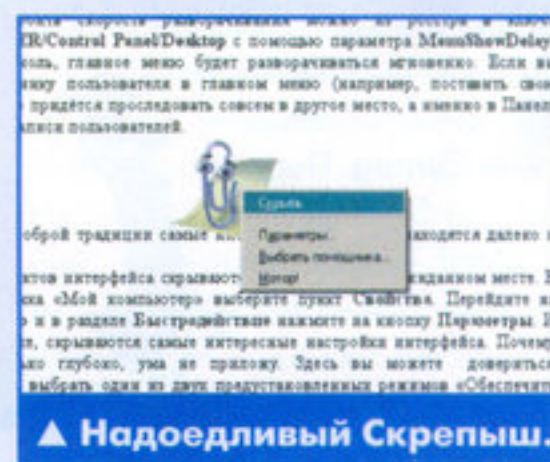


▲ Самые важные настройки зарыты очень глубоко в недра Windows.

ства. Перейдите на вкладку *Дополнительно* и в разделе *Быстродействие* нажмите на кнопку *Параметры*. На первой вкладке скрываются самые интересные настройки интерфейса. Можно довериться инженерам Microsoft и выбрать один из двух предустановленных режимов *Обеспечить наилучший вид* или *Обеспечить наилучшее быстродействие*. Но лучше сделать свой собственный набор активных функций и режимов (в списке снизу). Действовать следует по принципу: включил функции, перезагрузил компьютер, посмотрел, не тормозит ли. Надо подобрать оптимальную комбинацию красоты/работоспособности. Функции *Гладкое прокручивание списков* и *Сглаживать неровности экранных шрифтов* можно оставить при любой конфигурации системы — они отъедают минимум системных ресурсов.



Можно десять раз на дню закрывать назойливого Скрепыша из пакета MS Office через стандартное меню *Word*, а можно один раз открыть редактор реестра, найти ключ `HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Office\10.0\Common\Assistant` и удалить в нем все параметры. Надоедливая скрепка исчезнет навсегда.



▲ Надоедливый Скрепыш.

Мы с вами сделали еще несколько шагов на пути к системе, которая настроена оптимальным образом: не тормозит, красива и не докучает различными сообщениями о том, что вы и так знаете. Ваша задача — продолжить этот поход против глюков и ошибок навстречу удобству и безопасности. Ну а мы вам в этом поможем — в следующих статьях цикла «Практическая Хирургия». ■

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Дядя Федор / fedor@igromania.ru

ASUSTEK ДАЛИ ТРИ ГОДА...



Безвременно-гарантийная новость. Компания **ASUSTEK** торжественно объявила о том, что отныне и присно гарантийный срок на все модели материнских плат, продаваемых в России, составляет целых три года. Если в течение этого срока с вашей бесценной платой произойдет какая-либо неприятность, сервисный отдел ASUS легко и без лишних прений заменит ее на новый экземпляр.

Данное нововведение можно, без сомнения, причислить к разряду выдающихся, но не революционных событий прошедшего месяца. Вся прозаичность ситуации в том, что продукция компании отличается коварной устойчивостью и традиционной надежностью, позволяющей ей без всяких гарантий прекрасно работать в течение трех лет и более. То есть официальная "смена срока" означает только то, что теперь и сами специалисты ASUSTEK полностью уверены в надежности своих материнок и готовы отдать в доказательство данного факта зуб, глаз и медицинскую страховку.

Тут же, для справки, хотим добавить, что три года — это большой и очень продолжительный срок, в течение которого можно объехать земной шар на велосипеде, прочитать все тома Большой Советской Энциклопедии, научиться играть на гитаре, саксофоне и тугузире, похудеть на 60 килограмм и в некоторых случаях выйти на свободу с чистой совестью...

ТРИ КИБЕР-ПАЛКИ

Манипуляторно-кибернетическая новость. Компания **Saitek** представила три новых модели джойстиков, гармонично дополняющих популярный модельный ряд Saitek Cyborg.



Первый из них — **ST290 Joystick with Digital Throttle for PC**. Симпатичное устройство начального уровня для нетребовательных геймеров. Выделяется уникальным механизмом крепления к поверхности посредством трех оригинальных складывающихся ножек. Подключается через USB. Ориентировочная розничная цена 650 руб.

Второй номинант на зрительские симпатии — **ST290 Joystick with Throttle for PC**. Позиционируется как конкурент известной модели **Logitech WingMan Attack 2**, однако претендует на большую, по сравнению с конкурентом, функциональность. Общее количество кнопок у **ST290** меньше, чем у **Attack 2** (на две кнопки), однако у представителя Saitek имеется так называемая "шляпа" и возможна регулировка рукоятки. Ориентировочная розничная цена **ST290 Joystick with Throttle for PC** — 950 руб.

И, наконец, третий участник анонса — джойстик **The Cyborg Evo for PC**. По сравнению с предшественником (**Cyborg Gold**) данная модель отличается более стильным дизайном и улучшенным механизмом регулировки и настройки рукоятки. Позиционируется как конкурент **Logitech WingMan Extreme Digital 3D**, однако по сравнению с последним обладает не только дополнительной клавишей **Shift**, но и возможностью регулирования рукоятки и настройки ее головки в соответствии с индивидуальными пожеланиями пользователя (в зависимости от размера руки, удобства управления и т.п.). Ориентировочная розничная цена 1950 руб.

DVD НА ВЫНОС



Внешне-записная DVD-новость. Компания **EZQuest** официально стартовала продажи обаятельных внешних DVD-RW приводов новой линейки **Boa**. На данный момент весь модельный ряд составляют ровно две модели со скоростью записи 4x и интерфейсами **FireWire** и **USB 2.0**.

Оба поддерживают запись на носители DVD-R со скоростью 4x, DVD-RW — 2x, CD-R — 16x, CD-RW — 8x, чтение DVD-ROM — 12x, CD-ROM — 32x. Кроме всего прочего, **FireWire**-версия совместима с операционными системами **Mac OS 9.1, 10.1.2** и выше, что вполне естественно для этого изначально "яблочного" стандарта. Само собой, **USB 2.0** версия совместима со всей последней линейкой семейства **OC Windows** — **ME, 2000** и **XP**.

FireWire-версия поставляется вместе с пакетом программного обеспечения **Pixela IMX** (запись **MPEG 2** и **DVD**) и **Charismac**. **USB 2.0** версия идет в нагрузку с ПО **Sonic MyDVD Video & CD Burning Suite**. Рекомендованная производителем цена для обоих приводов — 299 американских долларов.

Хочется отметить, что "внешнее" исполнение приводов имеет один большой плюс. К примеру, вы можете притащить с собой "писалку" в аудиовидеомагазин и там, затерявшись в витрине с ноутбуком, не спеша перекопировать десяток DVD-фильмов на DVD-R болванки. А потом продавать их на рынке по рублю за штуку...

PALM ЦВЕТЕТ И ДЕШЕВЕЕТ

Удешевленно-карманно-компьютерная новость. Компания **Palm** официально представила новый карманный ПК **Palm Tungsten T2**. Так же как и предыдущая модель **Tungsten T**, новый **Tungsten T2** оборудован встроенным модулем **Bluetooth** и качественным цифровым диктофоном. Кроме того, чуткие до пользовательских нужд программисты и инженеры в очередной раз расширили мультимедийные возможности КПК.

Основные характеристики **Tungsten T2** можно уложить в следующий кратенький список:

- Экран — 320x320 пикселей, 65 000 цветов, TFT ЖК-дисплей
- Процессор — 144МГц Texas Instruments OMAP1510 (стопроцентно ARM-совместимый)
- Память — 32Мб SDRAM, из которых пользователю доступно 29,5Мб
- Операционная система — Palm OS v5.2.1
- Дополнительные возможности — интерфейс **Bluetooth**, встроенный почтовый клиент **VersaMail 2.5**, веб-браузер **Palm Web Browser Pro**, инфракрасный порт, связь с компьютером через **USB** (кредл)
- Питание — встроенная литий-полимерная аккумуляторная батарея емкостью 900 мА*ч
- Комплектное ПО — **RealNetworks RealOne Mobile Player**, **Kinoma Player** и **Producer**, **Palm Photos**, **DataViz Documents To Go Professional Edition**, **Palm Address Book**, **GRAFFITI 2**
- Примерная, рекомендованная производителем цена — \$399

Дабы немного взбодрить покупателей и освободить ценовую нишу для новой модели, маркетинговые гении компании **Palm** одновременно объявили о снижении цен на две популярные модели — **Palm m130** и **Palm m515**. Рекомендованная цена **m130** снижена на \$20 и теперь составляет \$179, стоимость же **m515** упала сразу на \$50, и ныне самый тонкий наладчик обойдется вам в \$249.

МАЛЕНЬКИЙ КОРЕЙСКИЙ "ИМП333"

Мультимедийно-миниатюрная новость. Два известных корейских производителя — компании **Station Z** и **Eratech Co.** — решили объединиться и с легкой корейской руки забавить самый маленький и легкий MP3-плеер в мире. В идеале **EMP-Z**, а именно так решено назвать малютку, будет весить меньше воздуха, а его габариты достигнут субатомных размеров. Единственная проблема, с которой столкнулись смелые разработчики, — это стокилограм-



мовый вес и шестиметровый объем акустики, необходимой для усиления воспроизводимого плеером

звука. Увы, пока проблема не решена, в массовое производство решено запустить другую — суть менее революционную модель с одноименным названием.

Диаметр плеера EMP-Z — 42мм, а толщина — 10мм. Если вам когда-нибудь доведется побывать в Корее, знайте, что такой размер сравним с монетой достоинством 500 вон. Вес плеера все-таки чуть больше воздуха и составляет "целых" 15 грамм (предполагаем, что это без аккумулятора). Объем памяти устройства — 128Мб.

В целях уменьшения веса и размеров инженерам Station Z и Eratech Co. пришлось пожертвовать многими дополнительными функциями — вроде повсеместно бесполезного диктофона. Кроме того, желая оптимизировать внешний конструктив EMP-Z, отчаянные разработчики скооперировали USB порт и разъем наушников в один выход. Приятно, что через этот порт можно не только копировать MP3-файлы, но и перезаряжать встроенный аккумулятор посредством стандартного питания USB.

Массовый выпуск плеера EMP-Z должен стартовать в сентябре этого года.

ЧАЙНИКОВ В КАМЕРУ!

Непрофессионально-фотографическая новость. Компания Fujifilm анонсировала новую — простую и доступную модель камеры FinePix A205S Zoom, предназначенную для новичков в мире цифровой фотографии. По мнению Fujifilm, именно это устройство благодаря своей простоте и очевидности сможет привлечь людей, далеких от таинства "экспозиции" и мистерии "панорамной съемки".

Основные характеристики FinePix A205S Zoom таковы:

- Объектив: Fujinon с 3-кратным оптическим зумом (фокусное расстояние 36-108 мм)
- Выдержка: 1/2 — 1/2000 с
- Сенсор: 1/2,7" CCD с 2,11 млн. эффективных пикселей (разрешение вплоть до 1600x1200 пикселей)
- ЖК-дисплей: 1,5" TFT (разрешение 60000 пикселей)
- Запись видео: 320x240 с качеством 10 кадров в секунду без звука
- Форматы файлов: JPEG (Exif Ver 2.2), AVI (Motion JPEG)
- Носитель: xD-Picture Card (в комплекте с камерой поставляется 16 Мб)
- Интерфейсы: USB 1.1, Video Out в форматах NTSC/PAL
- Питание: 2 батарейки (AA)
- Размеры: 98,5 x 65 x 52,5 мм
- Вес: 175 г

Увы, главный и на мой взгляд наиболее привлекательный для "фотокайников" параметр — "цена" — пока не определен. В связи с этим хочу обратить внимание уважаемых читателей на статью на соседних страницах, посвященную фотокамерам компании Aiptek. Возможно, тамашние устройства также кому-ни-

будь покажутся дружелюбными, простыми и обаятельными...

ЭТА КТО ШЕ ТАММ СТАИТ?

Ответ: "Эта финны к нам бегут!"
(народная финская мудрость)



Забавно-ускорительная новость. Известная своими громкими провалами финская компания Bitboys вновь громко кричит "волк! волк!", подразумевая тем самым, что очередной графический чип готов "взорвать" застоявшийся рынок. Для тех, кто все эти годы провел в уютной тесноте танкового расчета, дам краткую справку. Команда Bitboys была основана в далеком 1991 году. С тех пор ею было анонсировано немало "гениальных" и "революционных" графических процессоров (Hammer, Axe и т.д.), ни один из которых так и не получил коммерческого внедрения. Кроме того, шустрые финские парни пару раз были уличены в создании фиктивных, существующих только на бумаге чипов. Таким образом становится понятно, отчего тороватые на инвестиции компании, а вместе с ними и скорые на штрих журналисты не торопятся хвататься за рогадины, воспринимая анонс волка со вполне объяснимым скепсисом.

Между тем истинное имя зверя — Acceleon, и он не что иное, как новое семейство GPU, предназначенное для карманных ПК и смартфонов. По клятвенным обещаниям Bitboys, увидеть первые версии чипа можно будет на выставке SIGGRAPH 2003 в Лос-Анджелесе. Также планируется, что в массовое производство пойдут три линейки Acceleon:

- чип G10 — для массового рынка, с аппаратной поддержкой ускорения векторной и 3D-графики;
 - G20 — акселератор для беспроводных игровых устройств с поддержкой полного набора функций 3D-рендеринга — текстурированных треугольников, наложения текстур, работы с тенями и пр.;
 - G30 — самый мощный и продвинутый GPU с поддержкой OpenGL ES 1.0.
- Процессоры будут лицензироваться в комплекте с аппаратно-программной платформой Acceleon Visual Platform, полностью совместимой со стандартными API OpenGL ES, JSR-184, SVG 1.1 и Java 2D.

АВТОПИЛОТ ДЛЯ КПК

Спутниково-навигационная новость. Компания Positioning Solutions решила позаботиться о географической безопасности нетрезвых любителей карманной цифровой техники. Отныне заблудиться владельцу карманного компьютера будет в разы труднее, ибо специальная GPS-система, состоящая из миниатюрного спутникового приемника и программного обеспечения Mapopolis Navigator, четким голосом уведомит о незапланированном изменении ранее заложенного маршрута.

Главная особенность комплекса от Positioning Solutions — это уникальная поддержка сразу десяти разных платформ и моделей



карманных компьютеров. В список попали не только новые, но и старые популярные КПК. Полностью перечень выглядит так: Palm Vx, Handspring Visor, Handspring Edge, ViewSonic V-35, Casio E115, Siemens SX-45, Asus A-600, NEC 300E, Besta I-Winna, Acer N-20.

Отметим, что системы GPS в последнее время получают все большее и большее распространение не только в цивилизованных странах, но и у нас в России. Согласитесь — куда удобнее ввести в КПК название нужной улицы и дома, а потом прошеествовать по автоматически проложенному маршруту, каждую минуту отслеживая свое местоположение на экране, — вместо того, чтобы три часа рыскать по карте и в итоге заблудиться, свернув не в тот переулок. Единственное препятствие подобной цифровой нирване на территории нашей варварской, но очень любимой страны — это секретность. По незапамятным правилам масштабы карт государства Российского ограничены. То есть слишком детальные карты просто-напросто запрещены к выпуску в любом виде. Поэтому и приходится скачивать их с западных сайтов...

"ПРИСТАВУЧИЕ" ВЕБ-КАМЕРЫ ОТ CREATIVE

Наблюдательно-видео-коммуникационная новость. Компания Creative не перестает удивлять пользователей все новыми и новыми моделями веб-камер. На этот раз вниманию любителей визуального дистанционного цифрового общения предлагаются две модели — WebCam NX Pro и WebCam NX, продолжающие отмеченную многими наградами линейку веб-камер Creative WebCam. Их фирменная особенность — специальный многоцелевой держатель, который надежно крепится к обычному ЭЛТ-монитору, плоскому настольному ЖК-экрану или дисплею ноутбука. Оба устройства кроме всего прочего характеризуются современным дизайном с обаятельной яркой расцветкой.

Creative WebCam NX Pro — простое и одновременно функциональное устройство, с приличным качеством изображения и добродушной ценой. Благодаря CMOS 640x480 сенсору камера поддерживает полноразмерное видео стандарта VGA или фото с разрешением до 1024x768 (через интерполяцию). В комплект поставки входит специальный микрофон, который можно прикрепить к монитору или к одежде. С его помощью можно писать звук во время "съемки видеоклипа" или передавать речь при проведении видеоконференции. Камера подключается к компьютеру через порт USB. В комплекте имеется полный набор необходимого ПО для организации видеоконференций, обмена сообщениями, редактирования фото или видео, и даже для использования камеры в качестве средства дистанционного наблюдения. Цена всего этого великолепия — \$44.

Creative WebCam NX — чуть более скромная по возможностям моделька. Поддерживает видеосъемку с разрешением до 352x288 и фотосъемку с разрешением до 640x480 (с интерполяцией). Также подключается через USB и имеет в комплекте набор базового ПО. Стоимость ее — всего \$27.



Малобюджетная цифра

Исследование возможностей линейки цифровых фотокамер компании AIRTEK

Иван Аняньев / ivan@igromania.ru

Признайтесь честно: кто из вас хотя бы раз не задумывался о покупке цифрового фотоаппарата? Наверняка подобная игрушка, будучи замеченной в чужих руках, не раз вызвала приступы белой зависти. Так почему бы не позволить себе такую же? Дорого? Мы нашли другой вариант.

Начать рискну с момента, которым обычно принято заканчивать подобного рода статьи. С цены. К нам в "железный цех" попало семь цифровых фотоаппаратов тайваньской фирмы AIRTEK. Хотя правильнее было бы называть их не фотоаппаратами, а камерами — поскольку все они обладают возможностью записи движущегося изображения. А некоторые даже со звуком. При этом общая стоимость имевшихся у нас семи моделей составляет всего 695 американских президентов, т.е. средняя цена одной камеры меньше ста долларов! Удивлены? Если да, то читайте далее, если нет — тоже читайте; просто попытайтесь поверить, что 100 у.е. за цифровую камеру — это очень дешево.

POCKET DV 3100

Первой в наших руках оказалась самая представительная модель Pocket DV 3100 — неплохой объект для того, чтобы получить общее представление о камерах AIRTEK.

Внешне она напоминает уменьшенную копию большой цифровой видеокамеры, чему особенно способствует откидной жидкокристаллический экранчик.

Рекламная надпись на коробке гласит, что разрешение камеры составляет 3,1 мегапикселя. На самом деле это правда, но не совсем. Оптический сенсор камеры имеет разрешение 2Mpix, что позволяет получать снимки размером 1600x1200 точек. Но камера путем интерполяции может

растягивать кадры до величины 2048x1536 точек, что дает те самые 3,1Mpix. С одной стороны, если вам нужна большая фотография, можно включить этот режим. С другой, лучше сэкономить место во встроенной памяти и растянуть потом эту же картинку в Photoshop — эффект будет одинаковый. Также можно выбрать режим 1280x1024, но поскольку нас интересовало, насколько качественные снимки может делать эта камера, съемки мы проводили главным образом в режиме 1600x1200.

Процесс происходит чрезвычайно просто: открываем экран, при этом автоматически включается камера, наводим на объект и "спускаем затвор". Можно использовать двукратное цифровое увеличение, но при этом, естественно, падает качество изображения (того же эффекта можно добиться, опять же, увеличивая картинку в "Фотошопе"). Сразу после съемки камера на секунду покажет сделанный кадр и его название. Рядом с экраном есть видоискатель и кнопка отключения дисплея, и это не случайно. В отличие от остальных камер, данный экземпляр показал себя довольно прожорливым — у нас ушло два комплекта пальчиковых батареек типа AA, прежде чем мы смогли полностью забить изображениями прилагающуюся флэш-карту на 32 мегабайта (в принципе, аппарат переваривает флэш-ки объемом до 512 мегабайт). Возможно, дело еще и в том, что кроме встроенного микрофона, камера оборудована маленьким динамиком, воспроизведение звука через который при просмотре видеофрагментов и съедает ресурсы батареек. Запись видео делается так же легко — на торце фотоаппарата есть крупная кнопка "Video", нажатие которой включает режим видеокamеры. Формат видео один-единственный — 320x240 пикселей с частотой 10 кадров в секунду.

Чуть ниже кнопки расположен сенсорный джойстик для вызова и навигации по меню. Толкая джойстик вверх или вниз, можно перемещаться по пунктам и выбирать режимы работы камеры. Кроме уже упомянутого, аппарат может работать в качестве диктофона, делать снимки с задержкой по таймеру и, конечно, позволяет просматривать и удалять снятые ранее изображения и видеофрагменты. Смотреть можно либо листая картинки джойстиком, либо в режиме предварительного просмотра — когда на экранчике уместаются целых девять маленьких картинок. Тут же хочется отметить одну неприятную особенность: при последовательном просмотре изображений камера на секунду "задумывается" при смене картинки (тормозит флэш-носитель). Впрочем, привыкнуть можно быстро, тем более что качающимся джойстиком работать весьма удобно. Еще одна интересная фишка — это маленькое зеркальце с передней стороны камеры прямо под объективом. Это на случай, если очень захочется заснять свою любимую физиономию или, скажем, лучше выстроить композицию при съемке по таймеру.

А что же интересного есть в комплекте поставки? Маленький штатив, позволяющий не просто держать камеру (из-за округлой формы ее невозможно поставить на ровную поверхность), но и создавать при необходимости определенный наклон. Еще есть чехол, USB-кабель и шнур для подключения к видеовходу телевизора. О последнем стоит сказать особо — нам очень понравилась возможность просмотра картинок и видео на большом экране, причем звук в этом случае тоже транслируется через динамики телевизора. Очень удобно, когда рядом нет компьютера, а отснятое хочется кому-нибудь показать. Ну и, конечно, присутствует уже упомянутая флэш-карта объемом 32 мегабайта, на которую умещается либо 40 фотографий размером 1600x1200, либо от пяти до восьми минут видео, или же 128 минут звука (по 4 минуты на мегабайт). При этом камера умеет функционировать и без флэш-носителя, но только для временного хранения изображений. Для этой цели на борту есть 16 мегабайт SDRAM.

Процесс инсталляции прост и, по нашим впечатлениям, никаких проблем не вызывает. Стоит только воткнуть в камеру шнур USB, как она включится и предложит на выбор один из двух режимов: DV Disk или Live. При включении первого режима Windows XP определяет камеру как съемный диск и дает возможность скопировать на компьютер все файлы. Второй — это режим веб-камеры. При помощи прилагающегося софта можно производить видеосъемку, записывая фрагменты на винчестер, и делать snapshot'y (т.е. моментальные снимки) невысокого качества.

Изображения камера сохраняет в формате JPG с компрессией. Снимок размером 1600x1200 занимает от 500 до 900 килобайт.

При масштабировании картинки следы компрессии очень заметны, но это неизбежная плата за экономное использование места на носителе. Кроме того, назвать картинку идеальной, по ряду параметров, также нельзя. Наличествуют все же пятна засветки в наиболее ярких местах, собственные большинству цифровиков. Тот же розоватый оттенок кожи людей, с теми же бликами. То же разноцветное зерно. Да и объектив диаметром 8,7 мм с ручной фокусировкой вряд ли способен дать хорошую картинку.

Но в общем и целом, изображение вполне нормальное, особенно если сравнивать с фотографиями, сделанными на аппаратах, которые стоят раза в четыре дороже. Понятно, что для профессиональной съемки такая камера не подходит. А вот сделать из засады десяток фотогра-





В кадре много разноцветных объектов.

фий симпатичной дамы, плескающейся в брызгах прибора неглиже, — самое то.

Видеофрагменты записываются в формате AVI. Смена кадров с частотой 10 штук в секунду позволяет получить вполне удобоваримую киношку, если не пытаться снимать быстро движущиеся объекты. 45 секунд видео займут примерно два с половиной мегабайта памяти. Лучше всего использовать камеру для съемки коротких сюжетов, где смысловую нагрузку несет именно живой процесс. Звук невысокого качества, но речь человека, находящегося на расстоянии пары метров, вполне различима. В общем, Pocket DV 3100 — приятная игрушка стоимостью 144 долларов.

POCKET CAM 3 MEGA

Следующий объект тестирования — Pocket Cam 3 Mega. Сразу хочется обратить внимание на дизайн. Округлый корпус голубого цвета вызывает искреннюю симпатию — камеру приятно держать в руках. Те же лестные слова можно сказать и о системе управления функциями камеры — выбор основных режимов (фото, видео, просмотр, PC-камера и выключение) реализуется путем поворота специального «кольца-джойстика» вокруг кнопки



спуска «затвора», что очень удобно. А для навигации по меню используются три кнопки, расположенные на задней стенке камеры. Корпус объектива крупнее, чем у предыдущей модели, однако в плане оптики различий нет. Здесь те же два мегапикселя, программно увеличиваемые до трех, плюс четырехкратное цифровое увеличение. В комплекте есть замечательный чехол из плотного материала, который можно прикрепить к поясу, штатив и 16-мегабайтная флэшка.



Ваш автор сразу после поездки на лошадях.

Снимки, сделанные этой камерой, получились немного компактнее: в среднем от 300 до 600кб при разрешении 1600x1200. Уровень качества такой же, как и на предыдущем аппарате. Кстати, камера может проставлять на снимках дату и время и, в дополнение к этому, оборудована вспышкой. Впечатление от использования последней опции осталось смазанным. Неплохо подсвечивая близкорасположенные предметы, вспышка не способна осветить крупный или далекий предмет в темноте. Тем не менее ее можно принудительно включать для подсветки темных объектов, расположенных на фоне ярких, чтобы первые не получались на фотографии темными. Очень порадовал тот факт, что даже при использовании вспышки камера практически не израсходовала батареек.

Качество видео не отличается от предыдущей модели, за исключением одного нюанса. Дело в том, что Pocket Cam 3 Mega не имеет микрофона

и не может записывать звук. Сохраненные изображения также можно просмотреть на телевизоре при помощи прилагаемого шнура, но, опять же, без звукового сопровождения. Этот досадный факт немного портит общее впечатление, которое, тем не менее, все равно остается весьма приятным. Стоит камера те же 146 долларов, так что вопрос выбора заключается в определении приоритетов: оригинальный дизайн и звук DV 3100 или все-таки вспышка и удобство управления камеры 3 Mega.

SLIM 3000

Далее на операционном столе «железного цеха» оказалась камера Slim 3000. Являясь еще более компактной и легкой, она обладает не меньшим набором функций. При сравнимых оптических возможностях камера лучше снимает видео. Дело тут в том, что видеофрагменты записываются с частотой 20fps, и картинка получается куда более гладкой и плавной. При этом файл, соответственно, занимает в два раза больше места в памяти. Есть и встроенный микрофон, однако при просмотре снятого видео на экранчике камеры звук мы не услышим — динамик в этом аппарате отсутствует.

Камера имеет выдвигающийся видискатель, которым можно воспользоваться для съемки с отключенным дисплеем. Впрочем, большой необходимости работать в таком режиме нет — на комп-



лекте маленьких батареек типа AAA аппарат спокойно отработал весь испытательный цикл. В комплекте поставки неизменные штатив и чехол, а вот возможностью подключения к телевизору камера не обладает.

К сожалению, в Slim 3000 не предусмотрено использование флэш-карт. На все про все в вашем распоряжении только 16 мегабайт встроенной памяти. Снимки не пропадут при отключении батарей, но возможностей для расширения нет. А жаль — кадры, сделанные этим аппаратом, показали нам наиболее яркими и колоритными. Да и цена весьма привлекательна — 124 долларов.

широкий спектр цифровых камер
от \$44 до 150

ISOMEX - официальный дистрибьютор

\$150



PocketCam 3M



Slim 3000

3 Mpix
LCD дисплей
16MB память
MMC/SD card



ЛИДЕР ПРОДАЖ
ЕВРОПЕЙСКОГО РЫНКА 2003 года

www.aiptek.de

Мастер Компьютер тел. (095) 785-3895, 784-6353 Остров технологий тел. (095) 789-6797

Топ 20 тел. (095) 974-7733 Корвет тел. (095) 369-0694 Санрайз тел. (095) 956-1225

Систек тел. (095) 781-2384 Дестен тел. (095) 785-1080 Паритет 94 тел. (095) 784-6700

Цифровые технологии тел. (095) 937-4279 Электрон сервис тел. (095) 231-4938, 424-7821



CamSmart 1.3



DV II 1.3



DV 3100



DV 3300

AIPTEK®

Продли лето
в цифровой форме!

SLIM 3200

Следующий представитель подобных устройств — Slim 3200. Это самый дорогой аппарат — стоимостью 159 долларов.



Функционально очень похож на Slim 3000. Главных отличий три. Первое — сдвигающаяся крышка объектива (во всех остальных камерах объектив ничем не прикрыт). Второе — наличие вспышки. Вспышка, правда, очень маленькая и для серьезного применения не годится, но возможности аппарата все-таки расширяет. Третье важное отличие заключается в том, что, помимо 16 мегабайт встроенной флэш-памяти, у камеры наличествует слот для установки SD/MMC карты емкостью до 512 мегабайт (в комплект поставки не входит). Опять же есть и чехол, и штатив. Выбор режимов работы осуществляется перемещением переключателя на верхней панели камеры. Таким же переключателем можно выбрать режим микро- или макросъемки (объектив здесь плоский, и крутить просто нечего). Удобно, только вот усилия к переключателям приходится прикладывать немалые. Никаких откровений по части качества картинки мы не обнаружили. Не понравилась зернистость при съемке затемненных объектов без вспышки, а в остальном все на том же уровне.

POCKET CAM SMART 2 MEGA

На очереди — Pocket Cam Smart 2 Mega. Этот аппарат попроще — вместо цветного экрана в нем есть только простенький ЖК-дисплей, отображающий режимы работы.



Несмотря на симпатичные стилистические элементы, аппарат выглядит довольно громоздко на фоне своих более навороженных собратьев. Да и батарейки типа AA не придают легкости. Тем не менее, именно благодаря размерам пользоваться камерой оказалось весьма удобно — и видеискатель на своем месте, и на кнопку "затвора" давить сподручно. Видео записывается без звука, но с частотой 20fps. Увы, особо много записать не удастся — изображения сохраняются на флэшке типа Smart Media Card объемом всего 8 мегабайт. Более емкую карту, вмещающую до 128 мегабайт информации, можно приобрести дополнительно.

Smart 2 Mega оснащена вспышкой. Про нее можно сказать то же, что уже было сказано в обзорах предыдущих камер. Но при аналогичной оптике камера не пытается вытягивать несуществующие 3 мегапикселя (это можно сделать при импортировании снимков прилагающимся софтом) — и предлагает только два режима съемки: 1600x1200 и 1024x768. Картинки, что характерно, получаются не хуже, чем у коллег. В общем, честная камера, на совесть отрабатывающая свои 123 долларов.

MINI PENCAM PLUS 1.3
И PENCAM VOICE VR2+

Следующие две камеры семейства PenCam отличаются от уже рассмотренных не только дизайном, но и функциональной нагрузкой.

Mini PenCam Plus 1.3 внешне напоминает большой брелок. Однако может она больше, чем кажется на первый взгляд. Оптический сенсор с разрешением 1,3 мегапикселя позволяет фиксировать кадры размером 1248x960 точек (или 640x480 в режиме low resolution) и записывать видеофрагменты с частотой 10fps (20fps в режиме веб-камеры) размером не только 304x240 точек, но даже и 624x480.

Картинки хранятся во встроенной 16-мегабайтной флэш-памяти, а для видео выделено 16 мегабайт SDRAM. При отключении батареек видеофрагменты пропадут без следа, а картинки останутся. И хотя качество полученных снимков хуже, чем на ранее рассмотренных аппаратах, Mini PenCam представляет определенный интерес. За 75 долларов можно получить полноценную камеру очень компактных размеров.



PenCam Voice VR2+ стоимостью 56 долларов может работать в качестве диктофона. 8 мегабайт встроенной SDRAM вмещают до 13 минут аудиозаписи с частотой 10кГц. А вот возможности по съемке изображений гораздо скромнее. Маленькая "дырочка" вместо объектива способна запечатлеть кадры с разрешением 640x480 или 320x200. При

этом качество изображения нам лично показалось неудовлетворительным. Снимки, кстати, сохраняются в формате BMP. Видео как таковое камера снимать не может, но есть режим, в котором аппарат будет последовательно щелкать кадры до тех пор, пока палец лежит на спусковой кнопке. Потом, подключившись к компьютеру и загрузив соответствующий софт, можно из последовательно снятых BMP-файлов легко скомпоновать ролик в формате AVI.

В качестве веб-камеры PenCam Voice также не проявляет особых способностей, при этом благородно отрабатывая свои 65 у.е. Живое видео передается на экран с частотой 9fps в режиме 320x200 и всего 3fps при разрешении 640x480. Впрочем, для передачи данных через интернет этого вполне хватает.

Обе модели устроены таким образом, что просто воткнуть USB кабель в посторонний компьютер и скачать фотографии вам не удастся. Подключение возможно только при использовании прилагающегося программного обеспечения, которое, собственно, и позволяет либо скачать с камеры изображения, либо активировать режим веб-камеры.

Благодаря размерам и маленькому весу весьма заманчивым представляется использование этих двух камер для осуществления скрытой съемки. Спрятать их можно хоть в рукаве, хоть, простите, в трусах. Далее в зависимости от храбрости и предприимчивости фотографа — либо на нудистский пляж, либо в женскую баню...

СНЯТО!

В заключение хочется отметить несколько общих моментов. Аппараты самостоятельно определяют освещенность и проводят цветовую коррекцию изображения. Этот процесс можно воочию наблюдать на экране, если подвигать камеру вокруг какого-нибудь предмета. Поэтому неудивительно, что снимки одного и того же места могут получиться разноцветными и с разной освещенностью. Впрочем, преобладание какого-то определенного цвета на снимке далеко не всегда его портит, а иногда, наоборот, может эффектно подчеркнуть настроение кадра.

Большинство моделей обладают встроенной памятью, в которой можно хранить снимки до тех пор, пока живы батарейки. Видео обычно хранится во флэш-памяти. Причем последнее предпочтительнее, так как одно неверное движение крышки батарейного отсека, и... неделя отдыха останется запечатленной только в ваших воспоминаниях.

Проблема всех камер — объектив с ручной фокусировкой. Условно есть два режима съемки: "макро" и "микро". Первый применяется для увеличения близкорасположенных объектов, так можно снимать цветы, насекомых и т.п. Все, что располагается дальше метра — это микросъемка. Но угадать положение объектива очень сложно, да и непривычно для человека, привыкшего к автоматическим "мыльницам", поэтому зачастую в фокусе оказывается не совсем нужный предмет, а при последующем просмотре на маленьком экранчике этого не видно.

Еще одна интересная особенность, свойственная, впрочем, абсолютно любому цифровому аппарату. Если вы хотите сделать вертикальный кадр, то по привычке поворачиваете камеру на 90 градусов. А на компьютере этот кадр так и останется "лежащим на боку".

Предлагаемое ПО у всех камер практически одинаково. На диске обязательно найдется программа для скачивания изображений и софт для работы в качестве веб-камеры. Плюс набор утилит для редактирования изображений, создания слайд-шоу и тому подобных вещей. К некоторым из моделей прилагается еще один диск с программой Video Studio, которая, как нетрудно догадаться, предназначена для обработки видео.

РЕЗОЛЮЦИЯ

"Ах, если бы нос Иван Ивановича приставить к лицу Ивана Никифорыча..." Или, переводя на нашу с вами тематику, если б Pocket Cam 3 Mega умела бы записывать звук и видео с частотой 20fps, то "выбор редакции" был бы однозначно за ней. Нам также очень понравилась камера Pocket Cam Slim 3000 за запись звука и насыщенные цветом изображения. Но отсутствие слота для флэш-карты и не очень удобное управление не позволяют назвать ее лучшей.

Если вы хотите приобрести оригинальную вещь, лучше остановить свой выбор на Pocket DV 3100. Если же важен дизайн и удобство управления — ваш выбор Pocket Cam 3 Mega. А если хочется снимать видео со звуком и сравнительно хорошим качеством, то стоит обратить внимание на Slim 3000 или 3200. Что же касается камеры Pocket Cam Smart 2 Mega, то, на наш взгляд, лучше добавить 5 долларов и посмотреть на Slim 3000, имеющую цветной дисплей. Маленькие камеры можно порекомендовать любителям скрытой съемки, причем приоритет мы бы отдали камере Mini PenCam Plus 1.3.



Своеобразный игровой мир — современная криминальная Россия.
 В главных ролях — молодые звезды российского кинематографа.
 Оригинальная звуковая дорожка. Музыка группы «Ленинград».

Полностью трехмерное, интерактивное окружение.
 Реалистичная физическая модель поведения автомобиля.

Симуляция физики тканей.

Мимика лица, синхронизация с речью (технология LifeStudio:HEAD).





ЭЛЕКТРОННЫЙ ДРУГ ВЗАЙМЫ

*Краткое экономическое пособие
по приобретению компьютера в кредит*

Армен Есеганов / undead@igromania.ru

*Эх, дал бы кто займы до следующей
зимы, да позабыл об этом...*

Из песни

Каждый из нас рано или поздно сталкивается с ситуацией, когда необходимо купить ту или иную вещь, а денег не хватает. Например, захотелось вам проапгрейдить свой компьютер. Копите вы, копите, а денег на машину мечты все равно недостаточно. Что делать? Первая мысль, которая приходит на ум, — занять. Но у кого? Хорошо, когда есть богатые родственники или друзья. Однако что делать, если родственники недавно потратились на покупку новенькой иномарки, а среди друзей одни бедные студенты? Опять несбывшаяся мечта? Не обязательно. На помощь вам готов прийти потребительский кредит.

Особое развитие потребительский кредит получил в условиях общего кризиса капитализма (главным образом после Второй Мировой войны 1939-1945) в связи с резким усилением несоответствия между ростом производства и ограниченностью платежеспособного спроса трудящихся. Ярким примером страны, вовсю эксплуатирующей кредитный рынок, является США. Американцы уже давно "живут займы". Чем же так привлекателен кредит? Давайте разберемся. Главное достоинство кредита — получение вами необходимой (и зачастую большой) суммы денег и "моментальная" покупка приглянувшегося товара. Конечно, можно постепенно, месяц за месяцем, ныкать в баночку из-под баклажанной икры часть зарплаты. Но я приведу простой пример. Вы месяц за месяцем откладываете деньги на покупку навороченного ноутбука, жизненно необходимого для рабочих целей. Ожидание томительно, работа стоит, пресловутая инфляция дает о себе знать, а нужная сумма все никак не набирается. В конце концов вам все это надоедает, и вы тратите накопленное на какие-то абсолютно ненужные вам вещи, а мечта о мобильном офисе так и остается мечтой. Да и как показывает практика, немногие люди действительно способны копить деньги. Большинство умеет их лишь тратить. С покупкой в кредит таких проблем не возникает. Вы оплачиваете какую-то часть (обычно — порядка тридцати процентов) стоимости желаемого товара, а оставшуюся сумму предоставляют добрые люди в костюмах. Вам остается лишь наслаждаться покупкой и постепенно выплачивать "занятую" сумму.

Итак, если вы уже заинтересовались потребительским кредитом в целом и покупкой

компьютера в кредит в частности, читайте дальше. Я расскажу вам об особенностях потребительского кредитования и подводных камнях, которые поджидают неопытных заемщиков.

КУДА ПОДАТЬСЯ?

Взять кредит на покупку компьютера можно либо в коммерческом банке, либо непосредственно в фирме, торгующей компьютерами. Последний вариант достаточно редок, поэтому его я затрону чуть позже. Что касается банков, то им абсолютно неважно, на какой тип товара долгосрочного пользования вы потратите деньги — на мощный компьютер, здоровенный холодильник или мягкий диван. Главное — ценовая категория товара. Так, например, отдельно от потребительского кредита существуют авто- и ипотечное кредитование (покупка недвижимости). Стоит заметить, что у банков есть целый ряд условий, предвещающих непосредственный акт передачи денег от имеющего к страждущим. Но давайте обо всем по порядку.

Во-первых, для получения потребительского кредита (далее просто — кредита) вы должны иметь паспорт гражданина РФ, и вам должно

быть не менее восемнадцати лет. Некоторые банки устанавливают более высокий возрастной порог, например 23 года. Однако, даже если вы — полноценный гражданин РФ и вам уже исполнилось 23, не спешите радоваться. Любой банк также потребует от вас целый пакет документов. "Толщина" этого пакета в основном зависит от суммы предоставляемого кредита и политики банка. Так, например, для получения кредита в Сбербанке, помимо предоставления паспорта, заполненных заявлений и анкет заемщика (то есть вас), вам понадобятся: документы, подтверждающие величину доходов и размер производимых удержаний (отчислений в налоговую инспекцию) за последние 6 месяцев; справка из психоневрологического диспансера или водительское удостоверение (если сумма кредита превышает пять тысяч долларов), а также поручительство за вас физических лиц, имеющих постоянный источник дохода (поручителем также может выступать юридическое лицо, то есть какая-либо организация). От поручителя в Сбербанке потребуют все те же документы, что и от заемщика (паспорт, справки и так далее). После того, как вы

ЗАЛОГ УСПЕХА

Для получения любого маломальского кредита вам необходимо быть "платежеспособным". Процедура определения банком вашей платежеспособности многоступенчатая. Но первый этап всегда стандартен — это проверка вас службой безопасности банка. При небольших суммах кредита проверка эта будет носить довольно формальный характер, и на некоторые вещи в банках могут, что называется, закрыть глаза. Но если же сумма кредита исчисляется тысячами долларов, тогда ждите проверки "под микроскопом". Приведу небольшой пример (распространенный случай). Человек с немалым реальным достатком обращается за получением крупного кредита в несколько десятков тысяч долларов. Казалось бы, все в порядке, однако банк отказывает своему возможному клиенту. Причина проста — согласно сведениям о доходах (здравствуй, налоговая) человек получает несколько сотен долларов в месяц, а ежемесячные выплаты по кредиту будут составлять более тысячи долларов. Любому понятно, что человек просто-напросто скрывает свои доходы от государства. Но одно дело — понимать, а другое дело — сухие цифры перед глазами банковских служащих. Единственный "обходной" вариант для такого клиента — предоставить банку в залог какое-либо имущество, способное при его продаже покрыть издержки банка от неуплаты. Однако такой вариант далеко не всегда проходит, да и вообще банки относятся к подобным клиентам с большой осторожностью.

Поэтому прежде чем обратиться за определенной суммой кредита, взвесьте свои шансы на ее получение. Немаловажным фактором, играющим в вашу пользу при получении кредита в банке, является открытый на ваше имя счет в этом же банке. Проще говоря — являетесь ли вы клиентом того банка, где планируете взять кредит, или нет. Наличие депозитного счета, открытая в банке пластиковая карточка — большой плюс. Еще больший бонус — это наличие некой кредитной истории. У молодых людей часто возникают трудности с покупками в кредит, так как у них еще нет этой самой кредитной истории, и у банка пока нет никаких сведений о платежеспособности потенциального клиента. В случае, когда вы являетесь клиентом банка на протяжении многих лет, и никаких проблем с вами ни разу не возникало, — шансы на успех резко возрастают. Но повторюсь, всегда следует соизмерять свои возможности со своими потребностями.

предоставите Сбербанку полный пакет документов, у работников банка есть двенадцать (максимум) рабочих дней для рассмотрения документов и принятия окончательного решения ответственными лицами (кредитным комитетом и т.д.). По истечении этого срока вам либо выдадут кредит, либо откажут в его предоставлении (здесь я настоятельно рекомендую прочесть соответствующую врезку).

Есть и более либеральные банки, которые используют на первый взгляд менее серьезный и более лояльный к заемщику подход. Таков, например, банк **"Русский Стандарт"**, уже довольно давно продвигающий свою программу потребительского кредитования — "кредит за пятнадцать минут". В первую очередь в данной программе клиентов привлекает доступность. Как утверждает реклама, для открытия кредита вам понадобятся лишь пятнадцать минут свободного времени, а также один из документов, удостоверяющих вашу личность, — водительские права, заграничный паспорт, страховое свидетельство государственного Пенсионного фонда либо свидетельство о выдаче индивидуального номера налогоплательщика (ИНН).

Кроме всего прочего, **"Русский Стандарт"** может похвастаться наличием более двадцати серьезных партнеров, среди которых замечены некоторые крупные компании и концерны, уже много лет занимающиеся продажей компьютерной техники. Для совершения покупки в кредит в этих магазинах вам не нужно ехать в отделение банка для оформления кредитного договора, все делается на месте, и кредитное решение принимается в вашем присутствии в течение пятнадцати минут. Удобно? Бесспорно. Однако следует помнить, что за подобные удобства приходится платить, потому как ни один банк не пойдет на риск без должного на то стимула. О видах платы — читайте ниже.

ГЛАВНЫЕ ВОПРОСЫ

Главный вопрос, которым задается большинство решившихся взять потребительский кредит, — это "сколько?". "Сколько" может быть три. Первое "сколько" — "сколько денег дадут?". Обычно максимальная сумма кредита определяется исходя из платежеспособности заемщика и предоставленного обеспечения. Также очень часто используются фиксированные размеры максимальной суммы кредита (например, от пяти до ста пятидесяти тысяч рублей).

Второе "сколько" — "сколько платить?". Напомню, что одно из главных условий кредитования — это платность, то есть кредит нужно не только возвращать, но и уплачивать проценты за его использование. Здесь-то у большинства потенциальных заемщиков и начинается головная боль. Если в США и Европе процентные ставки по кредитам еще как-то можно назвать человеческими, то в матушке России они все еще носят драконовский характер и варьируются в среднем от двадцати до тридцати пяти процентов годовых для рублевых кредитов. Естественно, вы можете взять кредит и в иностранной валюте. При этом процентная ставка будет ниже, однако следует помнить о таком явлении, как плавающий курс этой самой валюты. Лично я не рекомендую вам привязывать себя к постоянным и зачастую непредсказуемым колебаниям курса доллара. Замечу, что процентная ставка фиксируется в день оформления кредита и неизменна на протяжении всего срока кредитования. Кредит может быть выдан как

ВО СНЕ И НАЯВУ

Предположим, что вы уже склоняетесь к покупке в кредит, но хотели бы рассмотреть еще несколько примеров из реальной жизни. Ибо теория без практики — это все равно что деньги на ветер. Итак, как я уже говорил, множество фирм сотрудничают с банком **"Русский Стандарт"**, однако есть и другие, не менее выгодные варианты. Например, пара вариантов, предлагаемых фирмой **Exciland** совместно с банком **"Первое ОВК"** (Общество Взаимного Кредита).

Вариант первый — это экспресс-кредит. Для его получения вам понадобится тридцать — сорок пять минут свободного времени, а также пара документов, удостоверяющих вашу личность (к примеру, российский паспорт и водительские права). Этот вид кредита выдается исключительно в рублях (суммы варьируются от десяти до двухсот тысяч рублей), причем для получения кредита в сумме до ста тысяч рублей необходимо внесение на банковский специальный счет первоначального взноса в размере не менее двадцати процентов. Если же вы хотите получить кредит, превышающий сто тысяч рублей, вам придется внести уже сорок процентов от всей суммы. Вам также придется заплатить за открытие ссудного счета (три процента от суммы предоставляемого кредита) и ежемесячно платить по десять рублей за ведение специального банковского счета **"Экспресс-Кредит"**. Процентная ставка по кредиту в сумме до ста тысяч рублей — двадцать девять процентов годовых, а свыше ста — тридцать три процента. Важно заметить, что кредит предоставляется по пластиковой карте российской платежной системы **STB** для приобретения товаров в магазинах Москвы. Изготовление такой пластиковой карточки обойдется вам в дополнительные сто пятьдесят рублей (сюда же входит плата за открытие счета **"Экспресс-Кредит"**). Использовать кредит можно до двадцатого числа месяца, следующего за датой заполнения договора. Если вы просрочите очередной платеж, то вам придется заплатить две десятых процента от суммы платежа за каждый день просрочки.

Вариант второй — открытие кредитной карты покупателя. Этот вариант наиболее хорошо подходит для тех, кто планирует совершить несколько покупок в кредит. Суммы кредита: от двух до двухсот тысяч рублей, от ста до семи тысяч долларов, либо от ста до десяти

тысяч евро. Кредит выдается на срок в один или два года. Процентные ставки по кредиту не так уж и велики — до двадцати процентов по рублевым кредитам и до пятнадцати процентов по валютным. Как и в первом случае, кредит предоставляется по пластиковой карте российской платежной системы **STB** для проведения безналичной оплаты за товары длительного пользования в магазинах Москвы. Правда, для открытия кредитной карты покупателя вам уже понадобится не только паспорт, но и справка о доходах, а также пара цветных фотографий. На рассмотрение поданной вами заявки у банка есть два дня. В чем же удобство подобного кредита, спросите вы? А вот в чем — с кредитной картой покупателя вы можете неоднократно совершать покупки в кредит в удобное для вас время в течение двух лет и без дополнительного обращения в банк. Опять же, не стоит забывать про относительно низкие проценты!

Как, неужели вы вконец запутались со всеми этими подробностями? Тогда давайте я еще разок объясню вам все это "на пальцах", точнее на цифрах. Итак, допустим, что вы хотите приобрести в кредит ноутбук стоимостью **30 000** рублей. Полная стоимость покупки с учетом налогов и комиссий банка равняется **30000 + 1500** (налог с продаж) + **1050** (комиссия платежной системы банка). Теперь давайте подсчитаем... Сумма кредита составит **28 500** рублей, при этом сумма первоначального взноса (не менее **20** процентов от стоимости кредита) составит **5 700** рублей. Если приплюсовать сюда всяческие комиссии банка, получится, что максимальная сумма покупки равняется **32 795** рублей. При погашении кредита в течение одного года сумма ежемесячного платежа составит **2 850** рублей, а сумма процентов за весь срок действия кредита с учетом стоимости изготовления карты и минимального остатка составит **5 395** рублей, то есть **19** процентов от суммы кредита. Таким образом, общая полная стоимость покупки составит **37 945** рублей. А теперь давайте посчитаем, насколько это дороже тех **31 500** рублей, которые вы бы заплатили без всяких кредитов. Получается, что вы "переплачиваете" **6 445** рублей. Стоят ли эти деньги, чтобы сразу пользоваться ноутбуком, а не копить на него в течение долгих месяцев, — решать опять же вам и только вам.

наличными деньгами, так и в безналичном порядке. Помимо платы за сам кредит, вам также придется платить за обслуживание счета, на который будут переводиться средства. Комиссия за ведение ссудного счета варьируется в среднем от одного до двух процентов. Так что если у вас в банке уже открыт счет (или пластиковая карточка), вы сможете немного сэкономить на обслуживании.

Наконец, третье "сколько" — "на сколько месяцев предоставляется кредит?". Поскольку потребительское кредитование носит краткосрочный характер, то в основном банки определяют два срока возврата — шесть или двенадцать месяцев. Некоторые, например **"Банк Москвы"**, используют квартальную градацию, то есть три, шесть, девять и двенадцать месяцев. Сбербанк же готов предоставить вам рассрочку аж на пять лет, что никак не попадает под по-

нятие краткосрочного кредитования. Это легко объясняется стабильным финансовым положением и размером капитала крупнейшего в России банка. Погашение кредита производится ежемесячно равными долями, так что вы всегда сможете спланировать, какую часть своих доходов откладывать для выплат по кредиту. Если же вы вдруг разбогатеете и возжелаете досрочно погасить оставшуюся сумму задолженности, то банк, вполне возможно, захочет взять с вас проценты и за эту "услугу" (в некоторых банках процентная ставка за досрочное погашение задолженности равняется минимальной процентной ставке за обслуживание счета).

Многих также интересует, а что будет, если пропустить очередной платеж по кредиту. Спрашивали — отвечаю. Некоторые банки не взимают плату за пропуск платежа, совершенный впервые. Грубо говоря, на первый раз вас

прощают и надеются, что в следующем месяце вы заплатите сполна. Однако, если ваши неплатежи носят систематический характер, то банк выставляет к оплате определенную сумму штрафа, которая, в свою очередь, увеличивается с каждым последующим неплатежом. Проще говоря, чем больше обязательных платежей вы пропускаете, тем больше штраф и тем хуже мнение банка о вас — ваша кредитная история постепенно становится отрицательной. Если же вы по каким-либо причинам больше не в состоянии производить выплаты по кредиту, банк вправе потребовать от вас передачи ему на безвозвратной основе заложенного товара (в вашем случае — это компьютер). "Как же так? Ведь я уже купил этот компьютер и фактически полностью оплатил его в магазине!" — спросите вы. Так-то это так, да не совсем. Напоминаю, что для обеспечения исполнения обязательств клиента перед банком в рамках договора клиент (залогодатель) передает банку (залогодержателю) в залог товар (компьютер), который приобретен клиентом с использованием кредита. При этом приобретенный с использованием кредита товар (компьютер) находится у клиента. Иными словами — пока вы не выплатите банку все до последней копейки, купленный компьютер никогда не будет полностью вашим.



ВАШЕ "ФИ" БАНКАМ

Как я уже говорил ранее, есть еще один способ покупки компьютера в кредит. Некоторые фирмы предоставляют средства для покупки компьютера непосредственно из своих денег, не прибегая к услугам посредников, то есть банков. Яркий пример такой фирмы — компания R&K. Еще с прошлого года компания активно начала развивать и продвигать программу

А что же думают по поводу потребительских кредитов люди, которые уже решились на этот шаг? Заметьте, что речь идет именно о потребительских кредитах, а не о более серьезных авто- и ипотечных кредитах. Там далеко не все так гладко, в основном из-за вечной неразберихи в нашем законодательстве и отсутствии какого-либо взаимодействия различных служб. Так вот, что касается реальных отзывов "пользователей" потребительских кредитов, они в большинстве своем положительны. И хотя сначала многие негодуют по поводу высоких процентных ставок, чуть позже все негативные эмоции куда-то улечиваются. Основная причина тому — радость от покупки долгожданной вещицы. Единственное неудобство, которое называют кредитные потребители, — это необходимость ежеме-

"Компьютерный заем". Примечательно, что в течение первых двух месяцев было выдано более двух тысяч займов. Чем же R&K удалось так быстро привлечь покупателей? Во-первых, важнейшую роль сыграло отсутствие упомянутого посредника — банка, который взимает с покупателя дополнительные платежи. Во-вторых, R&K предлагает очень низкую (по сравнению с банками) годовую ставку по кредиту — всего пятнадцать процентов. При этом первоначальный платеж, который должен внести покупатель, составляет лишь двадцать пять процентов от всей суммы (напомню, что подавляющее большинство банков требует тридцатипроцентного взноса). В-третьих, R&K — это все-таки бренд, гарантирующий качество

производимой продукции, а также высокий уровень технической поддержки. Еще в 1996 году компания организовала полномасштабное промышленное производство ПК под собственной торговой маркой Wiener на самых современных конвейерных линиях завода "Квант" в подмосковном Зеленограде.

С другой стороны — за "брендовость" необходимо платить. К этому нас приучили зарубежные гиганты вроде IBM, Dell, Compaq и

прочих. Однако благодаря российской сборке переплативать придется совсем немного. Также следует помнить, что выбор комплектующих у подобных компаний не слишком богат по сравнению с более мелкими фирмами. Что я имею в виду? К примеру, выбрать какой-нибудь новомодный алюминиевый корпус, которого нет в ассортименте компании, вам не удастся. Да и собрать компьютер из нужных комплектующих самому нельзя: все продается только в готовой заводской сборке с возможностью некоторых модификаций. Так что любители самостоятельно вкручивать винтики будут разочарованы. Подобная ситуация чем-то напоминает модернизацию ноутбуков: есть базовая комплектация, есть набор комплектующих, которые можно установить. При этом цена конечного товара может как вырасти, так и упасть.

БРАТЬ ИЛИ НЕ БРАТЬ?

Итак, настало время подвести некоторые итоги. Для кого же в первую очередь выгоден кредит — для покупателей или же для банков и фирм-продавцов? К сожалению, однозначный ответ дать нельзя. С одной стороны, кредит выгоден для покупателей, ибо он позволяет приобрести дорогостоящую вещь практически любому. С другой стороны — кредит также выгоден банкам, поскольку банк не только вернет себе временно ссуженные средства, но и получит немалую прибыль, достигающую нескольких десятков процентов от стоимости товара. Так почему же кредиты не предоставляются повсеместно, а взявшие кредиты в итоге зачастую недовольны? Все просто. Как говорится в одной поговорке: "Тот, кто берет займы, продает свою свободу". И ведь действительно, потребительский кредит может оказаться "долговой ямой" — лишившись заработка в результате безработицы или по еще какой-либо причине, люди не всегда могут погасить свою задолженность. Чем это грозит — я описал выше.

Как бы то ни было, решать — брать кредит или не брать — вам. Помните также, что широкий спектр кредитных услуг и их поставщиков наблюдается в основном в крупных городах (в частности — в Москве). Жителям отдаленных от центра регионов выбирать зачастую просто не из чего (помимо вездесущего Сбербанка).

Для пушей наглядности мы приводим сводную таблицу, в которой отражены достоинства и недостатки потребительского кредита, взятого в различных банках и фирмах.

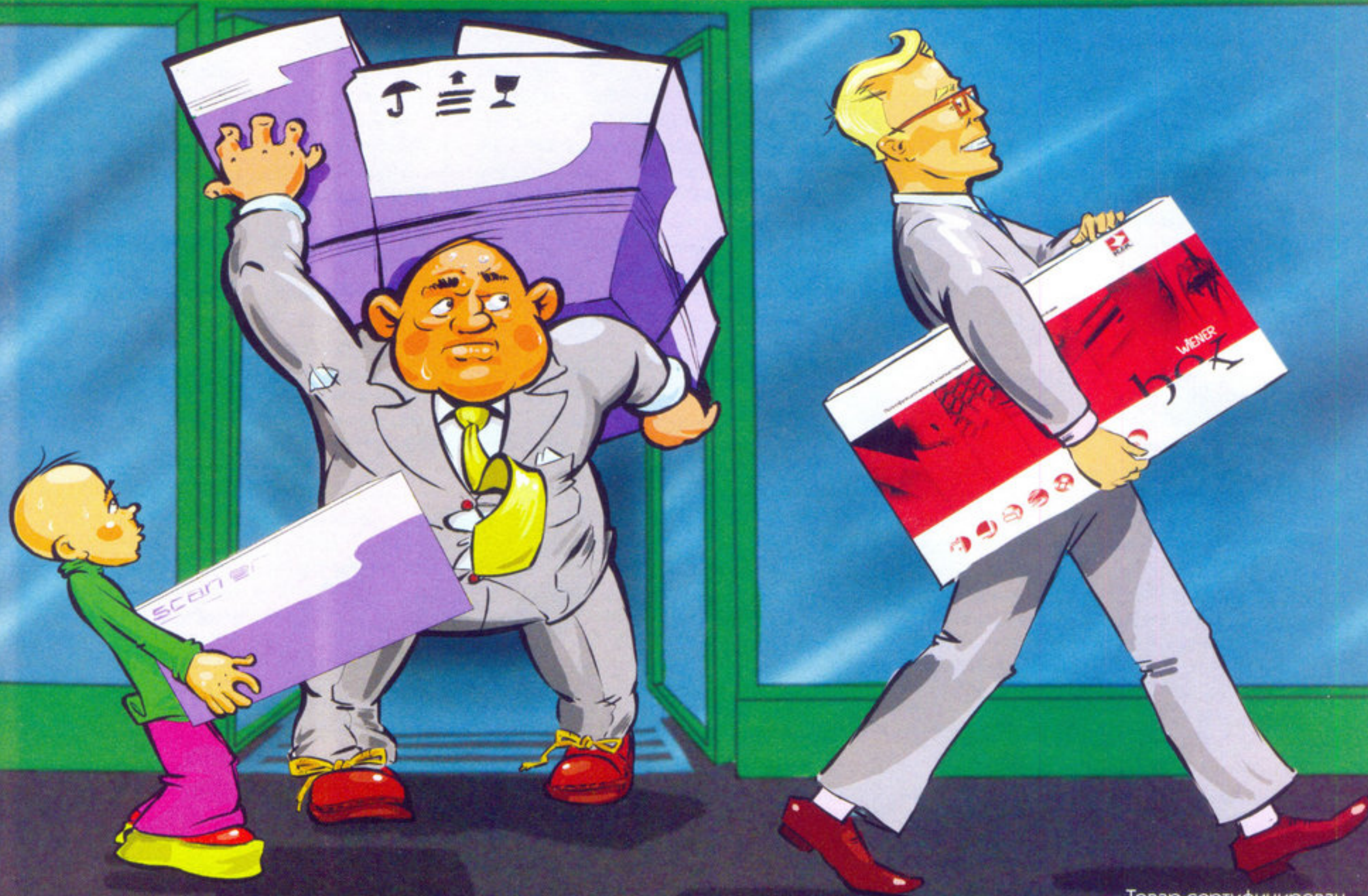
Кто выдает кредит?	Банк №1	Банк №2	Фирма
Полная стоимость товара	20000 руб.	30000 руб.	40000 руб.
Первоначальный платеж	4000 руб.	9000 руб.	10000 руб.
Сумма выданного кредита	16000 руб.	21000 руб.	30000 руб.
Годовая процентная ставка	29%	21%	15%
Ежемесячная плата за ведение счета	1,9%	0,8%	Отсутствует
Ежемесячный платеж (в среднем)	1847 руб.	2117 руб.	2703 руб.
Итого выплат по кредиту	22161 руб.	24405 руб.	32437 руб.
Итого выплат за год	22161 руб.	33405 руб.	42437 руб.
Увеличение стоимости товара на	22161 руб.	3405 руб.	2437 руб.

Все Ваши ожидания от компьютера сейчас находятся в одной упаковке!



Полнофункциональная компьютерная система для домашнего применения Wiener BOX на базе процессора Intel® Pentium® 4 с предустановленной ОС Microsoft® Windows® XP

На компьютеры R&K устанавливается подлинная операционная система семейства Microsoft® Windows®



Товар сертифицирован

Уникальность предложения состоит в его "коробочности": в одной упаковке Вы найдете компьютер с предустановленной операционной системой, монитор, принтер, сканер, все необходимые мелочи и большой набор обучающего программного обеспечения для Вашего ребенка. Комплект отвечает современным понятиям о компактности, эргономичности, безопасности и функциональности. Главное, стоимость набора в одной коробке меньше, чем сумма цен компонентов, приобретенных по отдельности.

Состав комплекта: компьютер Wiener4 W2161 / ЖК-монитор Acer AL512 / цветной струйный принтер Lexmark Z95 / планшетный сканер Mustek BearPaw 1200CS / клавиатура Mitsumi KFK PS/2 / мышь Microsoft Trekker Wheel / сетевой фильтр-удлинитель / Microsoft Windows XP Home Edition / набор обучающего ПО «1С», охватывающий курс школьной программы, и программа-самоучитель по Windows XP

СПРАШИВАЙТЕ В СЕТЯХ:

"М.Видео" (095) 777-7775
"МИР" (095) 780-0000
"Эльдорадо" (095) 500-0000

МАГАЗИНЫ R&K В МОСКВЕ

* Ул. Новая Басманная, 31, стр.1, ст. м. "Кр. Ворота", тел.: 267-52-39, 267-98-57.
* Смоленский б-р, 4, ст. м. "Смоленская", тел.: 246-82-86, 246-45-46.
* Ул. Ст. Басманная, 25, стр.1, ст. м. "Бауманская", тел.: 261-34-01.

* Ул. Б. Андроньевская, 23, ст. м. "Марксистская", тел.: 232-33-24, 270-04-67.
* Виртуальный киоск: тел.: 234-37-77 - заем по телефону, бесплатная доставка.

Интернет-магазин www.wiener.ru

Оплата при получении.
Доставка в 150 городов России.
Компания R&K имеет свои представительства и сервис-центры в 62 городах РФ и других стран СНГ.
За дополнительной информацией обращаться по тел.: (095) 234-96-78
www.r-and-k.com



Все зарегистрированные товарные знаки являются собственностью их владельцев

ПОРТАЛ В ВИРТУАЛЬНОСТЬ

Популярный рассказ о современных средствах работы с трехмерным графическим пространством

Александр Анненков / tvirus@igromania.ru

Рассказ пойдет о замечательных устройствах, с помощью которых реальные объекты превращаются в виртуальные, а виртуальные объекты чудным образом обретают плоть и кровь реального мира. Речь идет о трехмерных сканерах и их антиподах — «3D-реалайзерах» (в отсутствие приличного русского термина будем называть их так).

3D-ДИГИТАЙЗЕРЫ

Ни для кого не секрет, что с каждым годом игры становятся все более и более реалистичными. Число полигонов на модель неумолимо обрывает нулями, и рисовать такие модели все сложнее и сложнее. Особенно дорого обходится работа художников и машинные ресурсы для издателей игр-автосимуляторов. Попробуйте полностью, со всеми деталями, нарисовать «Ламборджини» в AutoCAD или 3DMaxStudio — и вы поймете, насколько трудоемким, долгосрочным и неэффективным может быть ручной труд рядового 3D-модельера. Решение напрашивается само собой — если 3D-модель нельзя нарисовать в виртуале, значит, ее нужно «срисовать» с реальной модели или, проще говоря, — «отсканировать» в трех измерениях. Устройства для «срисовывания» трехмерных моделей как раз и называются 3D-дигитайзерами или 3D-сканерами.



Та самая Area-51 — нечеткая графика PlayStation 1 скрывает титанический труд художников и аниматоров.

Рассмотрим один из самых популярных механических сканеров от компании Immersion — MicroScribe G2. Изначально MicroScribe был разработан как средство помощи ученым и промышленным инженерам. Однако со временем, когда цена механического оцифровщика опу-

тилась с небес на землю, доступ к устройству получили художники компьютерной графики, аниматоры и разработчики компьютерных игр. Так, Time Warner Interactive впервые использовала MicroScribe 3D для создания и анимации монстров в игре Area-51. Модельный ряд машин из NASCAR 2000 также полностью состоит из оцифрованных MicroScribe'ом оригиналов.

Трехмерный дигитайзер выполнен в черно-серой цветовой гамме. На несимметричной основе прикреплен трехшарнирный рычаг, оканчивающийся пером-датчиком. Внешне конструкция напоминает сустав руки какого-нибудь отдельно взятого робота-киборга (запчасть для тетки из третьего «Терминатора»). Сам «сустав» довольно тяжеловат, но благодаря наличию противовеса и шарниров-подшипников управлять конструкцией можно легкими движениями руки. Максимальный угол дуги, по которой можно обвести предмет, составляет 330 градусов. Существуют четыре модели новой линейки 3D-дигитайзеров MicroScribe G2 3D Capture, отличающихся друг от друга чувствительностью, радиусом действия и, разумеется, ценой.

Теперь посмотрим, каким образом трехмерный дигитайзер MicroScribe G2 работает в домашних условиях. Установка MicroScribe G2 не требует много времени: достаточно воткнуть сканер в USB, проинсталлировать «дрова» с ПО — и можно работать. Единственное правило — перед каждой оцифровкой 3D-дигитайзер должен быть откалиброван. Процесс происходит так же, как и у большинства знакомых каждому геймеру джойстиков и геймпадов. Надо выбрать три точки: переднюю правую, переднюю левую и заднюю правую, после чего требуется ввести их координаты в программу калибровки с помощью ножных педалей. Сразу после этого можно непосредственно приступить к таинству оцифровки.

Обряд перемещения предмета из «реала» в «виртуал» происходит так. Сначала обводим контуры сканируемого объекта сканером по прецессии — то есть с помощью ручки вращаем перо по круговому конусу. Далее на основе полученного массива трехмерных координат с помощью специального ПО строится каркас сканируемого объекта. По мере того как массивы координат точек попадают в

компьютер, на мониторе вырисовывается пространственная модель.

Механические дигитайзеры обладают достаточно высокой точностью — до 0,2 мм. Модели из серии MicroScribe G2 могут снимать координаты со скоростью 3000 точек в секунду с физических объектов любой формы, размера и материала. Скорость передачи информации составляет 56 кбит/с. Сканировать можно в полуавтоматическом и ручном режимах. В ручном режиме пользователь самостоятельно отмечает точки, по которым будет строиться каркас. В полуавтоматическом режиме при обводке объекта пером-датчиком дигитайзер через определенный промежуток самостоятельно измеряет координаты точек, пока вы удерживаете педаль нажатой. Последний способ значительно быстрее. Однако полученные модели зачастую перегружены лишними деталями, что увеличивает размер файла и время его обработки.



«Чувствительная» мышка — Saitek Touch Force Optical Mouse.

В ручном режиме придется самостоятельно нажимать на педаль каждый раз, когда перо-датчик находится в точке, которая затем станет одним из узлов сетки. Двойной щелчок по педали означает конец сканируемой линии. В среднем на подготовку к сканированию и саму оцифровку объекта средней сложности уходит несколько часов. Процесс требует тщательного сосредоточения, внимания и терпения. Художники, занимающиеся 3D-оцифровкой, — по сути, герои невидимого фронта, чей труд оценят разве что благодарные потомки.

К сканеру стандартно прилагаются два наконечника: игла и шарик, а также педали, имитирующие левую и правую кнопки мыши. Для пользователей, которым неудобно работать с ножными педалями, выпускаются ручные манипуляторы (их два вида: одни похожи на мышь, а другие на джойстик). Вообще для работы с MicroScribe Immersion предлагает целый набор аксессуаров: насадки для пера, крепления для рукоятки и т.д.

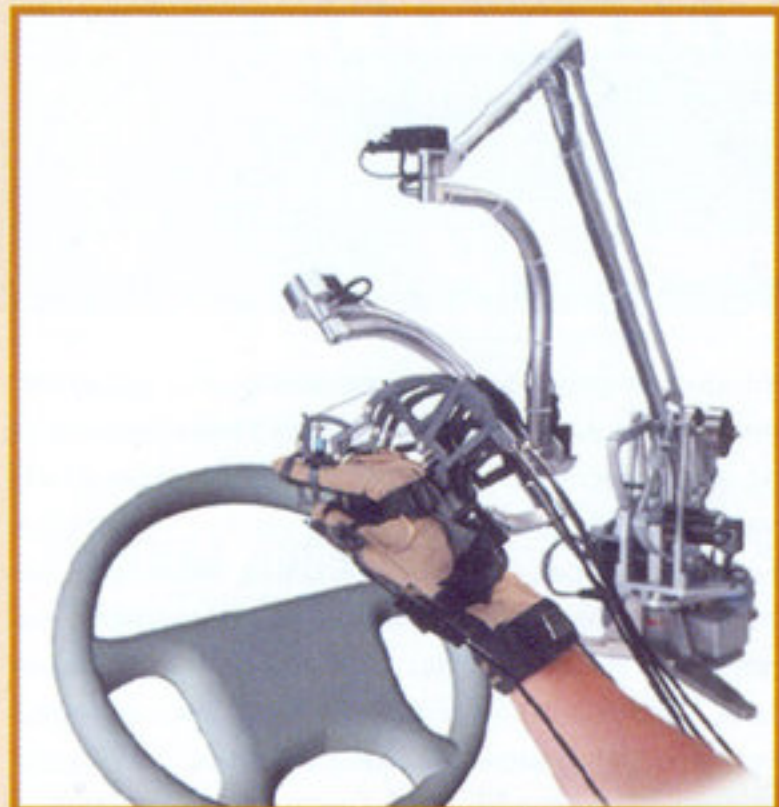
Как ни странно, но для работы с MicroScribe G2 не нужен мощный компьютер. В списке минимальных требований значатся 32Мб оперативки, 200Мб свободного места на жестком диске и наличие порта USB 1.1. Само собой,

тут нужно делать поправку на стандартное графическое ПО — нужно, чтобы система тянула ПО, обрабатывающее огромные координатные массивы.

MicroScribe G2 можно также использовать как "трехмерную мышь", реализующую естественный интерактивный 3D-интерфейс при работе с графическим и анимационным ПО. Манипулируя устройством, пользователь может управлять направлением обзора, положением источников света и траектории анимации в режиме реального времени.

3D-РЕАЛАЙЗЕРЫ

С погружением реальных предметов в мир виртуальный все понятно. А если наоборот?



CyberForce. Целый комплекс по передаче ощущений из виртуального мира. Механизм позиционного слежения точно измеряет вращение и движение руки в трех измерениях.

Как пощупать вещи, находящиеся по ту сторону монитора? Как приложить данные от природные рецепторы к цифровым данным другой — насквозь виртуальной реальности?

Начнем с того, что устройства, реализующие цифровые объекты (будем называть их 3D-реалайзерами), уже у нас в руках. Клавиатура и мышь в некоторой степени дают нам возможность влиять на происходящее в виртуальном мире. То есть некий минимум — стартовая база — уже был изначально заложен первыми компьютерными изобретателями. Дальше — серьезнее. Все та же Immersion под лозунгом "Почувствуй Word и Excell" разработала технологию 3D Interaction. С ее помощью пользователи впервые смогли почувствовать "рельеф" псевдообъемного интерфейса ОС Windows, отдачу плазмана в UT 2003 и проникнуться вибрациями технотранса с помощью специального "сенсорного эквалайзера". 3D Interaction реализована в продуктах таких авторитетных компаний, как HP — в Force Feedback Web Mouse, Logitech — iFeel Mouse, и Saitek — Touch Force Optical Mouse.



CyberGrasp. Позволяет "схватывать" виртуальные объекты. В CyberGrasp самая продвинутая обратная отдача. Пользователь может почувствовать упругость и текстуру виртуального предмета.

РАССМОТРИМ СУЩЕСТВУЮЩИЕ ТИПЫ 3D-ДИГИТАЙЗЕРОВ, ИХ ДОСТОИНСТВА И НЕДОСТАТКИ.

УЛЬТРАЗВУКОВЫЕ (СОНОРНЫЕ) И ЭЛЕКТРОМАГНИТНЫЕ СКАНЕРЫ

Самые неточные и ненадежные 3D-дигитайзеры. Представляют собой сложную систему передатчиков и сенсоров, закрепленных на потолке и стенах помещения. Передатчики излучают ультразвуковые или электромагнитные волны соответственно, а сенсоры ловят отражения этих волн, передавая информацию на компьютерную обработку. Так как скорость звука зависит от температуры, атмосферного давления, влажности воздуха, а колебания электромагнитных волн — от наличия и количества металлических предметов, то в идеальных условиях абсолютная погрешность этих сканеров составляет не менее 1.4 и 0.7 миллиметров соответственно. Для филигранной художественной обработки — это довольно низкий показатель точности. Такие сканеры используют в основном в медицине и при оцифровке произведений искусства, например скульптур. Также подобные устройства помогают, когда есть необходимость зафиксировать динамику движения реального объекта (бег слона, прыжок крокодила, смех Хрюна Моржова).

ЛАЗЕРНЫЕ СКАНЕРЫ

Лазерные 3D-дигитайзеры обладают самой высокой точностью измерений, а также являются полностью бескон-

Народу так понравилось "чувствовать проводник", что за первый год официальный объем продаж мышей с технологией iFeel составил чуть меньше 300 тысяч штук.

Но и на этом пылкий исследовательский ум не успокоился. Инженеры Immersion разработали серию специализированных манипуляторов, позволяющих художнику ощущать объекты виртуального пространства так, как если бы они стояли на его письменном столе. Все три устройства получили созвучные временные названия — CyberGlove, CyberTouch и CyberGrasp. Также в паре с фирмой Dassault Systems, автором одних из самых популярных CAD-пакетов, был разработан ряд комплексного ПО: VirtualHand Studio (собственно, чтобы хватать Лару Крофт за...), VirtualHand SDK (для самостоятельной разработки софта) и VirtualHand Drivers (драйвера под популярные операционные системы).

Immersion CyberGlove, пожалуй, самый популярный и продвинутый на сегодняшний день 3D-реалайзер. Этот инструмент имеет форму перчатки, на изгибах и кончиках пальцев которой находятся от



CyberGlove. Самое известное детище Immersion. 18 (или 22) сенсора точно передают малейший изгиб каждого пальца.

тактным (то есть автоматизированным, без участия оператора) средством объемного сканирования. Само сканирование происходит достаточно быстро, однако процесс преобразования полученных массивов координат в конечное изображение занимает относительно много времени (высокая точность — больше расчетов). Такими дигитайзерами практически невозможно оцифровывать прозрачные или полупрозрачные, а также зеркальные поверхности. Неудобство вызывают и поверхности с впадинами, препятствующими прямому прохождению лазерного луча. Но самым главным барьером повсеместному распространению лазерных 3D-дигитайзеров является их заоблачная стоимость, составляющая десятки, а иногда и сотни тысяч долларов.

МЕХАНИЧЕСКИЕ СКАНЕРЫ

Самые популярные в мире. Их точность не зависит от погодных условий, металлических предметов, уровня шума или типа поверхности. Типичный "механо-преобразователь" занимает места не больше, чем 17-дюймовый ЭЛТ-монитор. Управляются эти устройства вручную, то есть конечный результат зависит от четких и координированных действий пользователя. Полнофункциональным и доступным решением для оцифровки объектов лю-



Лазерный 3D-дигитайзер Minolta vi910. По точности передачи измерений значительно опережает самую дорогую модель MicroScribe. Не требует компьютера для непосредственного выполнения сканирования.

бой формы является дигитайзер MicroScribe G2 производства компании Immersion Corp.

18 до 22 сенсоров. Используется в первую очередь дизайнерами, аниматорами и изредка — в экспериментальной медицине. Рядовые пользователи, способные без излишних терзаний облегчить свои карманы на пару тысяч долларов, могут использовать CyberGlove для

путешествий в виртуальном пространстве (шлем виртуальной реальности при этом совсем не повредит). Все остальные манипуляторы из серии 3D Interaction однозначно относятся к профессиональной сфере и для компьютерных развлечений непригодны.

Применение чувствительных мышей и перчаток не ограничивается 3D-проектированием или дизайнерскими потребностями. Если фирма, производящая ту или иную продукцию, будет готова предложить покупателю потрогать товар через интернет, то вероятность успешной покупки, без сомнения, возрастет. Представьте на мгновение, что вас наделили возможностью 3D-реалайзера в Morrowind. Представили? А в Black&White? И мечтать в данном случае не вредно. Как известно, темпы развития перспективных технологий никогда не отличались медлительностью. Кто знает — не ждет ли нас через годик-другой бум виртуальных "перчаток"? И что станет с игровой индустрией, когда тысячи виртуальных рук наконец протянутся к трехмерным прелестям Лары Крофт?..

ЛАЗЕРНЫЕ НЕКРОМАНСЕРЫ

Инструкция по восстановлению дисков CD-ROM

Алексей Бутрин / boot@igromania.ru

Я помню все твои трещинки...
Земфира

С проблемой нечитаемых компакт-дисков не сталкивались разве что владельцы приставок "Денди" и калькуляторов БК-34. Масштаб экспансии CD-ROM носителей таков, что если бы все пострадавшие от "бэд-блоков" и "рид-ерроров" воззвали бы к богам в едином порыве — стон сей достиг бы планеты Марс и наверняка обратил бы ее в миллион маленьких астероидов. Допустить такого мы, само собой, не можем. И потому, аки Орфей, спустившийся в царство Аида, как Данте, пресекавший пути, доступные живым, как славный ангел-медбрат с электрошокером в дюжих руках, мы поведаем вам о тайном искусстве цифровой некромантии. Незаконченная глава великой книги мертвых, секретное искусство медиумов силиконовой долины, чудовищный результат работы группового разума, — все это в нашем сегодняшнем материале, посвященном восстановлению поврежденных компакт-дисков CD-ROM.

ТАЙНЫ ПОЛИКАРБОНАТА И ФТАЛОЦИАНИНА

Перед тем как начать рассказ о способах восстановления компакт-дисков, имеет смысл бегло ознакомиться с их устройством. Я неоднократно имел возможность убедиться, что понимание основных принципов работы того или иного механизма способно уберечь пользователя от типичных ошибок, тогда как незнание, наоборот, — всегда по кратчайшему пути ведет к братской могиле ламеров. Итак, начнем с азов.

Компакт-диск имеет очень простую конструкцию; по сути — это слоеный пирог, состоящий из пяти слоев.

1. **Основной слой:** слой из специальной прозрачной разновидности пластика — поликарбоната. Этот слой в компакт-диске самый толстый, он придает диску необходимую механическую прочность и защищает от повреждений слой с данными.

2. **Активный слой:** в этом слое записаны данные. Если активный слой по какой-либо причине поврежден (например, из-за высокой температуры), данные будут безвозвратно утеряны.

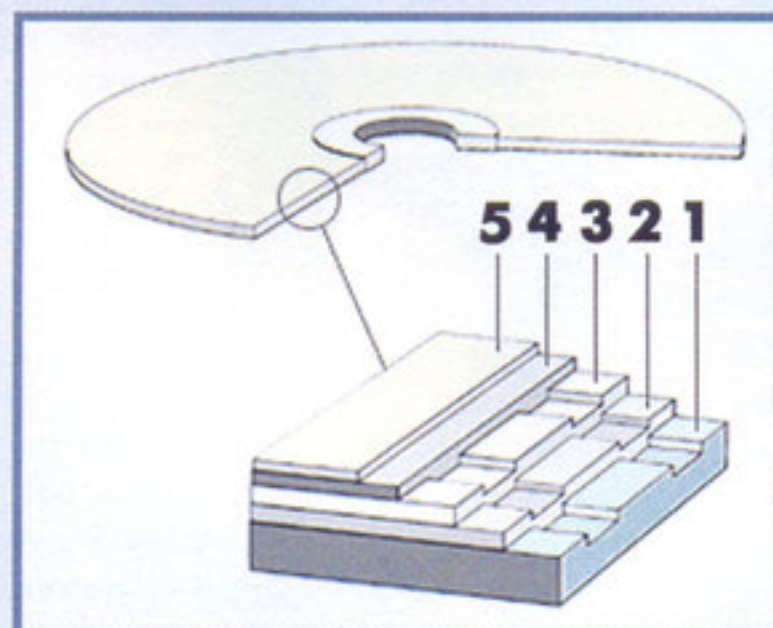
3. **Отражающий слой:** назначение этого

слоя — отразить лазерный луч от излучателя в фотоприемник CD-привода. Отражающий слой изготавливается из материалов на металлической основе: в штампованных дисках — с применением алюминия, а в CD-R/CD-RW — с применением серебра, которое обеспечивает больший коэффициент отражения луча.

4. **Защитный слой:** о назначении этого слоя нетрудно догадаться из названия — он защищает отражающий и активный слои от механических повреждений.

5. **Декоративный слой:** этот слой предназначен для нанесения изображений, и в некоторых CD-R/CD-RW дисках может отсутствовать.

Справедливости ради замечу, что приведенная структура слоев справедлива только для штампованных и CD-R дисков. CD-RW диски имеют еще два дополнительных диэлектрических слоя, которые окружают активный слой с данными.



1 — поликарбонатная основа; 2 — активный слой; 3 — отражающий слой; 4 — защитный слой; 5 — декоративный слой.

Теперь подробно рассмотрим назначение отдельных слоев. Начнем с самого главного — с активного слоя, который содержит полезную информацию. Данные в штампованном компакт-диске кодируются при помощи "питов" (pits) и "лендов" (lands) — вогнутых и выпуклых участков в активном слое, которые по-разному отражают попадающий на них лазерный луч. Сильно упрощая, можно сказать, что питы — это логические единицы, а ленды — логические нули. В CD-R дисках для организации питов используется другой способ: активный слой из

специального прозрачного вещества (цианина или фталоцианина) под воздействием лазерного луча высокой мощности меняет свои оптические свойства, то есть — участки, прогретые лазером, теряют прозрачность и образуют питы. А участки, сохранившие прозрачность, выполняют роль лендов. Нелишним будет заметить, что цианин или фталоцианин, которые составляют основу активного слоя, не имеют ничего общего с цианидами — группой крайне ядовитых веществ. Названия "цианин" и "фталоцианин" берут начало от слова "циан" (cyan). Циан, в свою очередь, — это английское название синевато-зеленого оттенка (иногда его называют "цветом морской волны").

В CD-RW дисках способ записи очень похож на запись CD-R, но с одним существенным отличием — изменение прозрачности участков активного слоя обратимо: при повторном прогреве непрозрачных участков лучом лазера они вновь становятся прозрачными.

В отличие от магнитных дисковых накопителей (флоппи- и ZIP-дискеты, пластины жестких дисков и т.п.), компакт-диски имеют не набор концентрических дорожек с данными, а одну спиралевидную дорожку, которая "раскручивается" от центра диска к краю. Другими словами, "начало" компакт-диска находится ближе к его центру. Интересный факт: если мысленно размотать дорожку компакт-диска, ее длина составит около пяти километров!

Теперь рассмотрим подробнее свойства поликарбонатной основы диска. Главный недостаток поликарбоната — его чувствительность к механическим повреждениям. Даже при бережном обращении на защитном слое со временем могут появиться царапины. Что уж тут говорить о нелегкой судьбе дисков в руках профессиональных раздолбаев, которые бросают диски на столе поликарбонатом вниз, бесстыже лапают его своими потными пальцами, а затем "полируют" диск о видавшие виды джинсы? Конечный результат при таком обращении вполне предсказуем — преждевременная кончина дисков с любимыми играми, фильмами и музыкой. Чаще всего сами данные на диске в полном порядке, но из-за царапин лазерный луч преломляется и "промахивается" мимо нужных питов.

Остановимся на некоторых особенностях самого верхнего и казалось бы самого надежного слоя — защитного. Тот факт, что он пред-

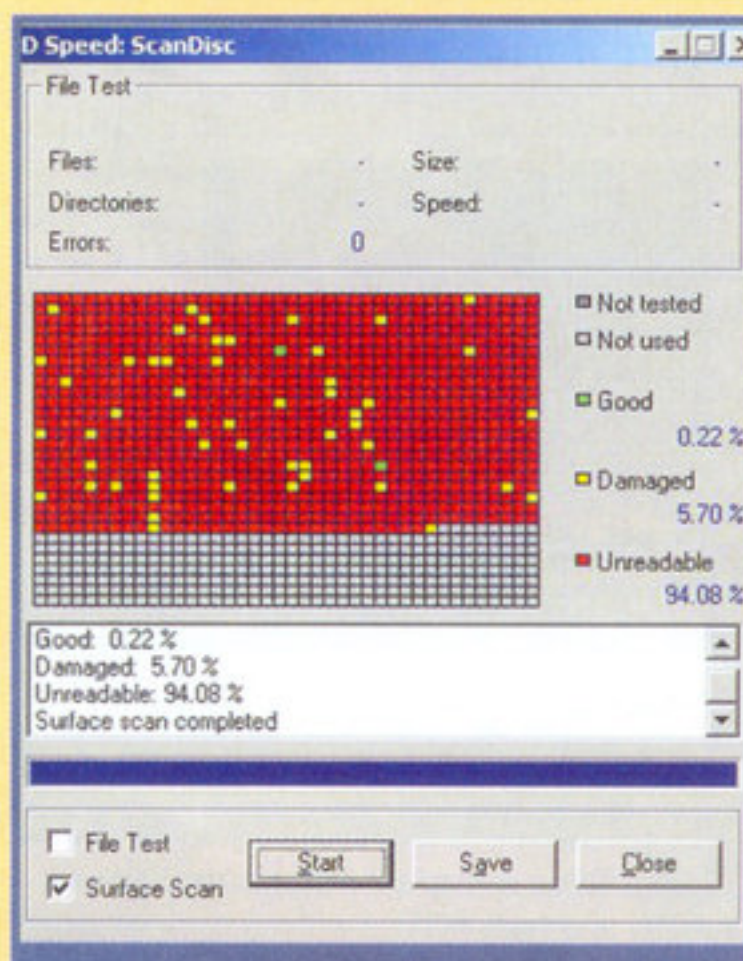
назначен для защиты активного и отражающего слоев, еще не говорит о его бессмертии. Напротив — повредить защитный слой ничуть не сложнее, чем поцарапать поликарбонат, причем если царапины на поликарбонате еще дают какую-то надежду на восстановление диска, то повреждение защитного слоя всегда приводит к полной нечитабельности поврежденного участка. В этом нетрудно убедиться самостоятельно, проведя простой эксперимент на каком-нибудь старом и ненужном диске: попробуйте при помощи скрепки, гвоздя или ногтя процарапать защитный слой и проверить диск на читаемость. К слову, у меня недавно "умер" рабочий CD-RW диск как раз из-за повреждения защитного слоя. Отсюда можно сделать простой вывод: беречь верхний защитный слой нужно ничуть не меньше, чем нижнюю поверхность диска. Кстати, именно по этой причине производители дисков настоятельно не рекомендуют подписывать диски карандашами и шариковыми ручками.

И перед тем как приступить к практике — к вящей радости всех владельцев современных компьютеров добавим, что все способы, которые будут описаны ниже, применимы не только к CD, но и к DVD-дискам.

МЯГКАЯ ДОЛБЕЖКА

Перед тем как заняться восстановлением диска, в первую очередь необходимо удостовериться в том, что проблема действительно существует, и что причиной проблемы является именно диск. Иногда сам CD-ROM привод или операционная система Windows выкидывают такие

СКОЛЬКИХ Я НАРЕЗАЛ, СКОЛЬКИХ ПЕРЕРЕЗАЛ...



Антипример: результат проверки безвременно скончавшейся цианиновой болванки, записанной на высокой скорости. Диск прожил всего три года.

Лучший способ борьбы с неприятностями — превентивный, то есть профилактический. О таких тривиальных вещах, как бережное отношение к дискам, я думаю, и говорить не стоит, но на менее очевидных вопросах имеет смысл остановиться подробнее.

Практика показывает, что наибольшее число проблем с читаемостью вызывают CD-R болванки. И дело тут не только в худших отражающих способностях CD-R в сравнении со штампованными дисками. Рассмотрим основные причины, которые в будущем могут привести к проблемам при чтении или даже к безвозвратной кончине болванки.

1. **Низкое качество болванки.** Комментарии, как говорится, излишни: экономия на качестве еще никогда до добра не доводила. В группу "особого риска" в первую очередь попадают болванки от неизвестных производителей в bulk-упаковке по 25, 50 и 100 штук. Некоторые из них начинают сыпаться уже через несколько месяцев после записи. Вторая группа риска — болванки на основе цианина. Их можно отличить по характерному синему или сине-зеленому оттенку (если смотреть со стороны поликарбонатной основы), тогда как фталоцианиновые — имеют золотистый, красноватый или серебристый цвет. К счастью, "цианины" уже практически не встречаются в продаже.

фортеля, что мало не покажется. Посему не будем спешить с предварительным диагнозом, а займемся детальной проверкой "проблемного" диска. Для этой цели можно использовать утилиты CD-ROM Drive Analyzer или Nero CD Speed (опция ScanDisk в меню Extra). Второй вариант более предпочтителен, так как программа показывает не только сам факт наличия ошибок, но и дает точную информацию о количестве частично поврежденных или полностью нечитаемых секторов на диске. Обратите внимание, что все описанные в данной статье утилиты можно найти **на компакт-диске** журнала, более того — все предлагаемые программы бесплатны или услов-

2. **Низкое качество пишущего привода.** Перед покупкой CD-R/RW драйва подумайте о том, что устройство приобретается не для одноразового использования. Лучше потерпеть еще пару месяцев без "резака" и собрать сумму на более продвинутую модель, чем впоследствии мучиться с нечитаемыми дисками.

3. **Слишком высокая скорость записи.** То, что на коробке диска стоит "48x", еще не означает, что это значение — наилучший режим для записи болванки. Не стоит забывать о том, что процесс записи на CD-R и на CD-RW базируется на разогреве активного слоя, а высокая скорость при записи неизбежно влечет за собой:

а) повышенную вибрацию диска в приводе, которая крайне негативно влияет на позиционирование лазера;

б) сокращение времени на разогрев активного слоя; высокоскоростные приводы компенсируют этот эффект повышением мощности лазера при записи на высоких скоростях, но полностью нейтрализовать вредный эффект все равно невозможно.

Оба вышеуказанных фактора приводят к тому, что питы (единицы), образованные в активном слое при записи, получают недостаточно четкими и иногда могут читаться приводом как лены (нули). Риск сбоя при появлении царапин на таком диске также многократно возрастает.

4. **Превышение лимита overburn capacity.** Если вы хоть раз нарезали диски, то наверняка знаете, что на любую болванку можно вписать чуть больше данных, чем указано в номинале, как правило — на пару десятков мегабайт. Особо злоупотреблять этой возможностью не стоит. Любой CD-R диск содержит служебную информацию, которая считывается пишущим приводом: информацию о производителе, номере партии, типе и емкости диска и т.п. Также в служебной зоне записана информация о величине overburn capacity, своеобразном резерве диска. При превышении номинальной емкости диска производитель не может гарантировать нормальную читаемость диска в будущем. Это связано с тем, что при записи данных сверх нормы питы располагаются плотнее, чем при обычной записи, и соответственно возрастает вероятность записи нечетких питов. Чувствительность диска к повреждению поликарбоната также возрастает. Если без превышения лимита на запись обойтись не получается, пишите диск на минимально возможной скорости.

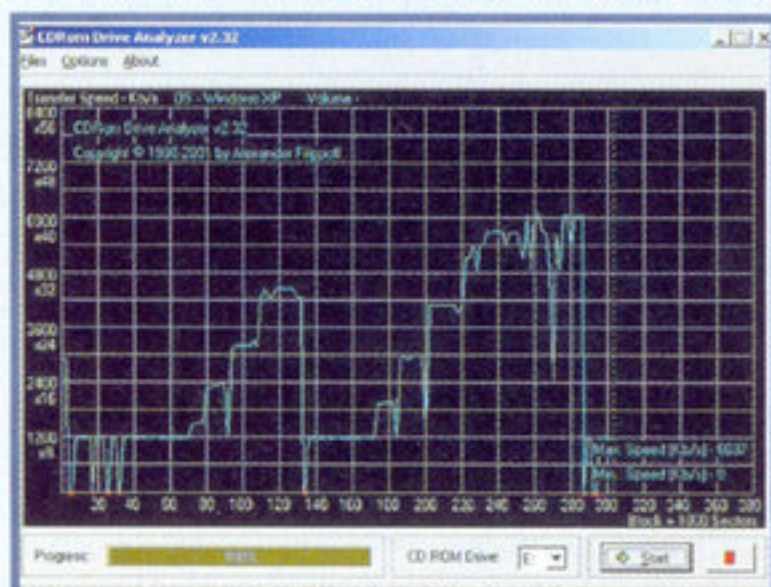


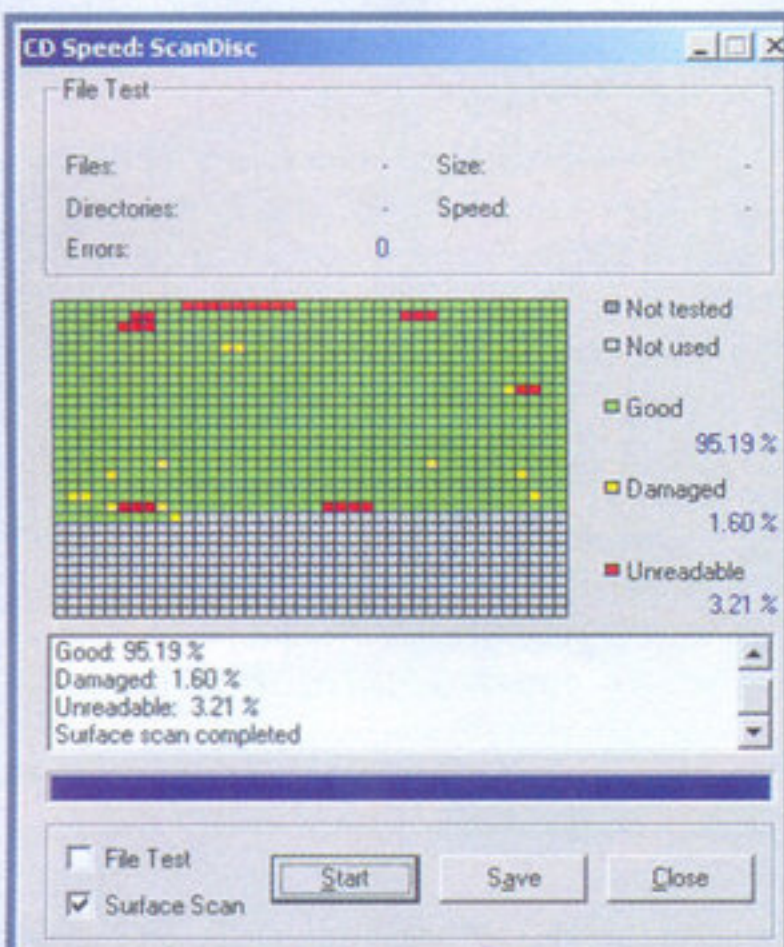
Диаграмма чтения сбойного диска в CD-ROM Drive Analyzer.



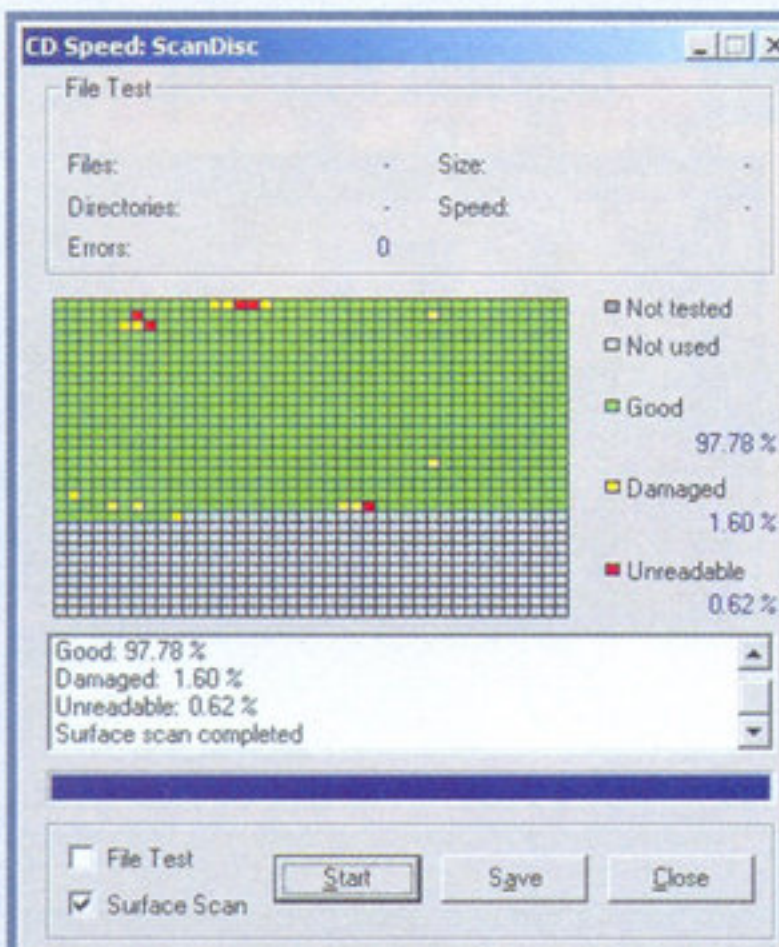
Диаграмма чтения этого же диска по результатам Nero CD Speed. Удивительное единодушие!

но бесплатны (то есть бесплатны для некоммерческого использования).

Итак, запускаем Nero CD Speed, затем в меню Extra выбираем опцию ScanDisk, затем ставим отметку напротив пункта Surface Scan и нажимаем на кнопку Start. Процесс проверки секторов компакт-диска при помощи Nero CD Speed очень похож на работу небезызвестного ScanDisk, входящего в комплект стандартных утилит Windows. Зеленым цветом отмечены нормальные сектора, желтым — поврежденные, но все еще читаемые, и, наконец, красным — абсолютно нечитаемые. Забегая вперед, отмечу, что не стоит раньше времени лить слезы



Результат проверки нечитаемого диска при помощи ScanDisc из комплекта Nero CD Speed.



Этот же диск после шлифовки пастой ГОИ.

над красными квадратиками. Нечитаемые по предварительному диагнозу данные довольно часто можно достать при помощи одних только программных методов.

Соответственно этому наши попытки спасти данные на диске мы начнем именно с программных методов. Самый простой способ улучшить читаемость диска — искусственно ограничить максимальную скорость CD-привода. Тут действует нехитрое правило: чем меньше, тем лучше (в идеале нужно понизить скорость до 1x, однако не все приводы позволяют это делать). Для понижения скорости CD-ROM существует несколько десятков утилит, самые удобные из которых — Nero Drive Speed и CD Slow. На компакт можно найти обе программы, но должен отметить, что CD Slow имеет больше возможностей и лично мне наиболее симпатичен. Интерфейс программы очень прост — при запуске CD Slow сворачивается в трей; по левому клику открывается меню изменения скоростей приводов, установленных в системе, по правому — меню настроек программы.

Процесс следует начать с проверки установленных в системе CD-приводов на возможность управления скоростью вращения шпинделя. Для этого в меню настроек программы необходимо выбрать опцию "Полный перебор". К слову, далеко не все приводы умеют управлять скоростями в одинаковых пределах. Как правило, дорогие устройства имеют больший ассортимент доступных скоростей, а дешевые — соответственно, меньший.

Я настоятельно рекомендую взять на вооружение именно CD Slow даже в том случае, если у вас с читаемостью дисков проблем нет и никогда не было. Дело в том, что зачастую высокая скорость считывания не только не приносит никакой пользы, а наоборот — является помехой. Типичный пример — просмотр фильмов. Для нормального воспроизведения видеофайла с компакт-диска с головой хватает 16 скоростей (а иногда даже и 8). А на вопрос, что лучше — смотреть фильм в тишине или под душераздирающий визг привода,

ответ, я думаю, очевиден.

Еще один нюанс: при чтении сбойных дисков на пониженных скоростях суммарная скорость доступа к данным оказывается выше, чем при чтении без ограничения скорости. Объясняется этот загадочный на первый взгляд факт очень просто: если при чтении на высоких скоростях CD-ROM сталкивается с труд-

Меню выбора скоростей в CD Slow для двух приводов, установленных в системе: более дорогой пишущий комбик от Samsung имеет больший выбор регулировок скорости.

ночитаемым сектором, он вынужден понизить скорость вращения шпинделя; при этом тратится дополнительное время на стабилизацию оборотов и на перекалибровку (перепозиционирование) считывающей головки. А при чтении на искусственно пониженной скорости количество перекалибровок и изменений скорости вращения шпинделя мини-

мально, что, в конечном счете, дает выигрыш в скорости. Проще всего убедиться в этом самостоятельно опять-таки на дисках с фильмами — если в вашей коллекции имеется "притормаживающий" или "подвисающий" диск с фильмом, попробуйте понизить скорость чтения при помощи CD Slow — положительный результат не заставит себя ждать.

Кроме всего прочего, CD Slow может оказать неоценимую помощь тем, у кого не в меру быстрые приводы разрывают диски при чтении на максимальной скорости. Сам я, к счастью, с подобной проблемой пока не сталкивался, но жалобы от знакомых слышал не раз.

Как это ни печально, но программные "замедлители скорости" могут помочь только в самых простых ситуациях. Для запущенных случаев есть утилиты помощнее.

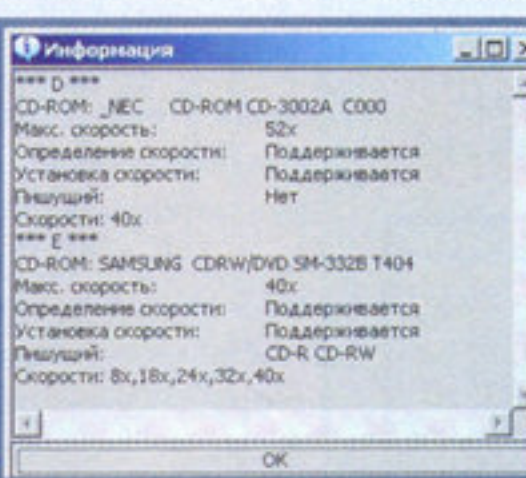
При копировании информации с поврежденного компакт-диска Windows делает несколько

Аналог CD Slow — утилита Nero Drive Speed

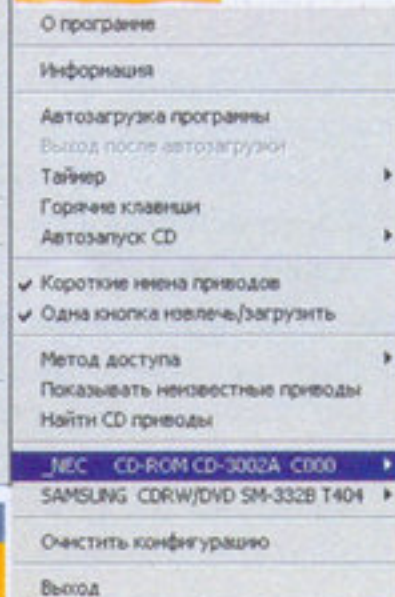
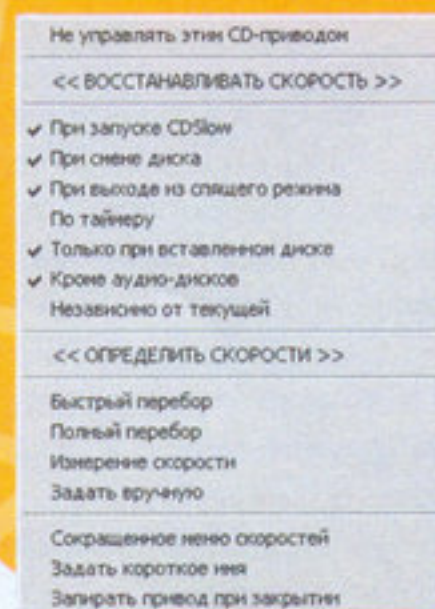


попыток прочитать "дохлые" сектора. Если ни одна из попыток не привела к успеху, процесс копирования прекращается, после чего операционная система выдает сообщение об ошибке. Для преодоления этой проблемы предназначены специальные утилиты, задача которых — прочесть данные при помощи своих собственных, улучшенных алгоритмов копирования. При нахождении поврежденного участка такая программа читает его много раз, непрерывно собирая и анализируя добытые данные. Чаще всего испорченный участок читается через раз (стандартная функция копирования при этом помечает участок как нечитаемый). Поэтому, если из десяти попыток прочтения семь дали одинаковый результат, а остальные три — другой, можно с большой долей вероятности предположить, что результат, который повторился семь раз, отражает истинное значение нечитаемого участка. Если даже вся информация не может быть прочитана и восстановлена корректно, то и в этом случае процесс копирования не прекращается. Те сектора, которые вовсе не удалось прочитать, утилита заполняет нулями.

Разумеется, если речь идет о запуске программного файла, то он, скорее всего, после такого восстановления работать не будет. Но для восстановления MP3-файлов и видео небольшие порции утерянных данных не критичны: самое страшное, что может случиться — это мелкие артефакты при просмотре ("мусор" на экране в некоторых кадрах) или прослушивании (щелчки, треск или общее ухудшение качества трека).



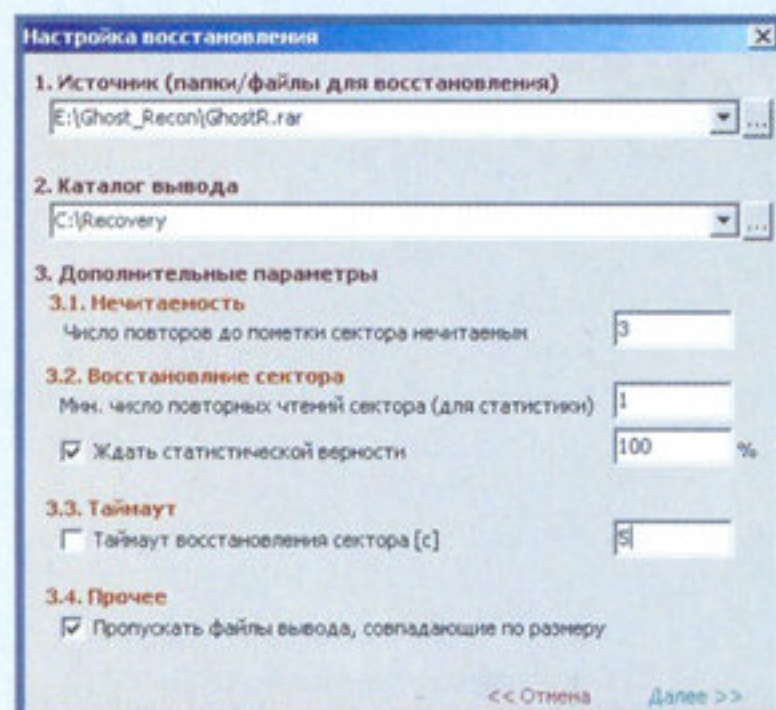
...и результаты диагностики используемых приводов.



Настройки CD Slow...

Кстати, такой способ восстановления неплохо подходит для заархивированных данных, в том случае, если кодирование проводилось с добавлением защитной записи (она же — **recovery record**, см. врезку “Архивируем правильно”).

Программных “долбилек” в природе существует немало, но только одна из них достойна того, чтобы без тени сомнения рекомендовать ее любому пользователю. Речь идет о программе **CD Check**. Как и **CD Slow**, эта утилита написана нашим соотечественником, распространяется условно бесплатно, имеет русский интерфейс и крайне проста в использовании.



Настройка параметров восстановления данных со сбойного компакт-диска в CD Check.

Для начала работы в левой верхней части окна программы необходимо выделить группу файлов или каталогов, которые мы будем восстанавливать, а затем на верхней панели нажать кнопку “Восстановить”. Перед нами появится диалоговое окно “Настройка восстановления”, в котором необходимо задать каталог на винчестере, куда будут копироваться данные с компакт-диска. Из дополнительных настроек следует обратить внимание на следующие параметры:

— **Число повторов до пометки сектора нечитаемым.** Чем больше это значение, тем больше попыток чтения будет произведено. Следует помнить, что злоупотребление данным параметром может затянуть процесс восстановления диска на несколько дней. Я рекомендую установить 2-3 попытки чтения — не больше.

— **Минимальное число повторных чтений сектора (для статистики).** Этот параметр определяет работу CD Check со сбойными секторами, которые читаются, но при прочтении дают разные результаты. Оптимальное значение для этого параметра — 3-5. Большее значение, как и в предыдущем случае, сильно замедляет процесс восстановления.

— **Ждать статистической верности.** А этот параметр, как ясно из названия, определяет процент совпадений для установления истинного значения сектора. К примеру, если поставить статистическую верность в 50%, то прочтение сектора будет засчитано, если половина попыток дала одинаковый результат, в противном случае сектор будет помечен как нечитаемый.

После того как все нужные значения для опций выбраны, следует нажать кнопку “Далее” и запастись олимпийским терпением. Как правило, время работы CD Check измеряется в часах.

Необходимо заметить, что при помощи CD Check можно восстанавливать данные с любых носителей — например, с флоппи-дисков. Так-

же в CD Check имеется довольно неудобная функция проверки диска на наличие плохих секторов. При обнаружении первой же ошибки чтения CD Check “делает стойку”, а сам процесс проверки прекращается. Еще один недостаток CD Check — отсутствие возможности восстановления данных с аудиокомпактов. С другой стороны, зачастую CD Check способен прочитать даже те сектора, которые другие программы (**Nero CD Speed**, например) заочно отправили в морг.

ГЛЯЖУСЬ В ТЕБЯ, КАК В ЗЕРКАЛО

То, что вы добрались до этого раздела, говорит о том, что вы или любознательны, или программные способы не привели к желаемому результату. Ну что ж — засучим рукава и испытаем более сложные, но в то же время и более радикальные методы восстановления данных на сбойных дисках.

Как мы установили ранее, зачастую причина нечитабельности диска кроется в царапинах на поликарбонатной основе компакт-диска. Способ решения этой проблемы очевиден — устранение царапин при помощи полировки диска. Особой опасности в этой операции нет: толщина поликарбонатной подложки составляет около миллиметра, тогда как царапины на диске обычно имеют глубину не более 0,1-0,3 мм. Если, конечно, вы не царапали диск гвоздем и не сверлили его электродрелью. Оговорюсь сразу: полировка диска в домашних условиях — занятие не из простых. Если в школе вы убегали с уроков труда и один только вид киянки вызывает тошноту — лучше отказаться сразу. В противном случае окончательно угробите диск.



В красном кружочке таятся царапины — наши главные враги. Задача: найти и зашлифовать до смерти!

Для начала — рассмотрим процесс шлифовки диска, так сказать, с научной точки зрения. Наша задача — устранить царапины, другими словами — аккуратно снять тонкий слой поликарбоната (несколько десятых долей миллиметра), не нарушив при этом гладкость поверхности и не добавив новых царапин. Совершенно очевидно, что неабразивные материалы — носовой платок, собственные джинсы или фланелевая тряпочка — для поставленной задачи не подходят. То же и с крупноабразивными материалами типа напильников и наждачных шкур. И это не глупая шутка. Своими собственными глазами видел в интернете рекомендации одного гражданина, который советовал шлифовать компакт-диски мелкозернистой наждачкой.

Единственный метод правильной шлифовки дисков заключается в применении мелкоабразивной пасты ГОИ (ищите в магазинах стройматериалов) и шлифовальной установки. В роли последней можно использовать токарный станок (шутка, конечно, но у некоторых умельцев и такое есть), электроточило или электродрель с шлифовальной насадкой. Разумеется, шлифовальный диск должен быть обернут мягкой материей, лучше всего — фланелью, сложенной в несколько слоев.

Пасту ГОИ перед использованием необходимо растворить в керосине или уайтспирите (ни в коем случае не в ацетоне!). Проще всего залить кусок пасты растворителем, а затем, натирая тряпчонным тампоном, наносить вещество на поверхность диска. Ватный тампон лучше не использовать, так как он оставляет на диске ватные ворсинки. Пасту следует наносить периодически, не допуская ее высыхания в процессе полировки и следя за тем, чтобы в ее состав не попадали нерастворенные кусочки, способные оставить на поликарбонате царапину.

Также перед началом полировки необходимо удалить с поверхности диска микромусор в виде ворсинок и пылинок, а также обезжирить поверхность (я для этой цели обычно использую фланелевую тряпку, смоченную в водке). Станок, точило или электродрель при полировке необходимо установить на минимально возможные обороты, а саму полировку производить с минимальным давлением на диск. В противном случае не только нарушится равномерность шлифовки, но и появится риск перегрева диска, что может привести к порче активного слоя. Результаты шлифовки необходимо периодически проверять при помощи лупы, а если у вас острое зрение, то и просто на глаз. Если ни электроточила, ни электродрели нет, можно попробовать шлифовать диск вручную, однако процесс этот очень долгий, непростой и к положительным результатам приводит нечасто.

Для начала я рекомендую потренироваться на каком-нибудь старом ненужном диске, периодически проверяя результаты полировки визуально и программно — при помощи ScanDisk из состава Nero CD Speed.

ЗЕЛЕНКА, МИКРОВОЛНОВКА И НЛО

Если вы наберете в поисковике строчку “восстановление CD”, то наверняка наткнетесь на “прогрессивные” советы по восстановлению компакт-дисков при помощи зеленки, нагревания диска под настольной лампой или даже в микроволновке. Что это — бред сумасшедшего

или очередное проявление знаменитой русской смекалки? Давайте разбираться вместе.

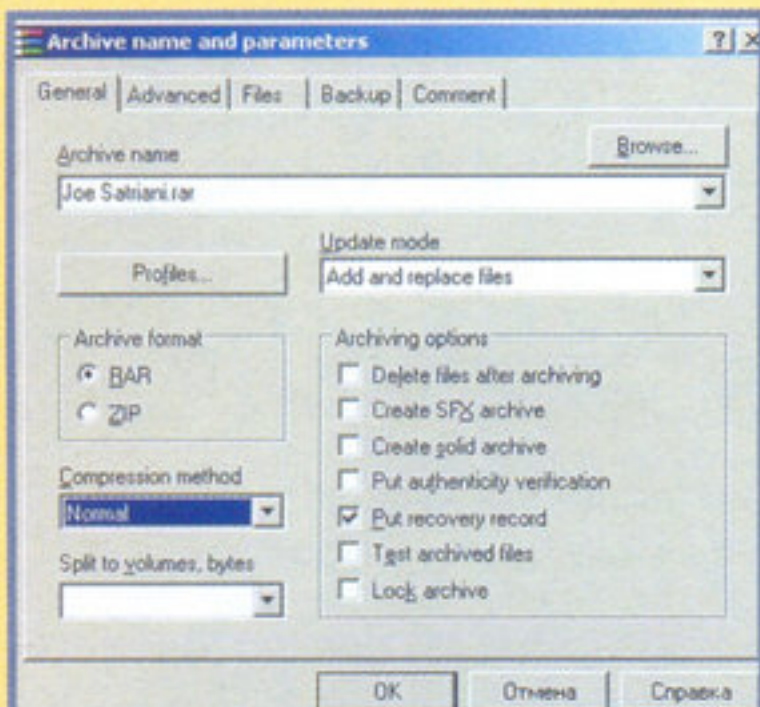
Начнем с зеленки — по количеству упоминаний в интернете этот совет стоит на первом месте. “Научная” основа рецепта базируется на утверждении, что зеленка, аккуратно нанесенная на царапину, выравнивает луч лазера, устраняя паразитные преломления и обеспечивая точное попадание луча в питу данных. Для того чтобы описанные условия выполнялись, необходимо:

а) чтобы оптические свойства зеленки и поликарбоната (коэффициенты отражения, поглощения и преломления света) совпадали;

б) сама зеленка должна быть нанесена на царапину так, чтобы после засыхания не образовывать на поверхности царапины микроскопические впадины и выпуклости, иначе грош цена такому способу “выравнивания”.

Давайте теперь подключим здравый смысл и вместе подумаем — непрозрачная зеленка и поликарбонат обладают одинаковыми оптическими свойствами? Есть ли шанс нанести ее на царапину строго равномерно, без микроскопических провалов и выпуклостей? По моему скромному мнению, подковать блоху — и то проще. Метод “лечения” дисков зеленкой я оп-

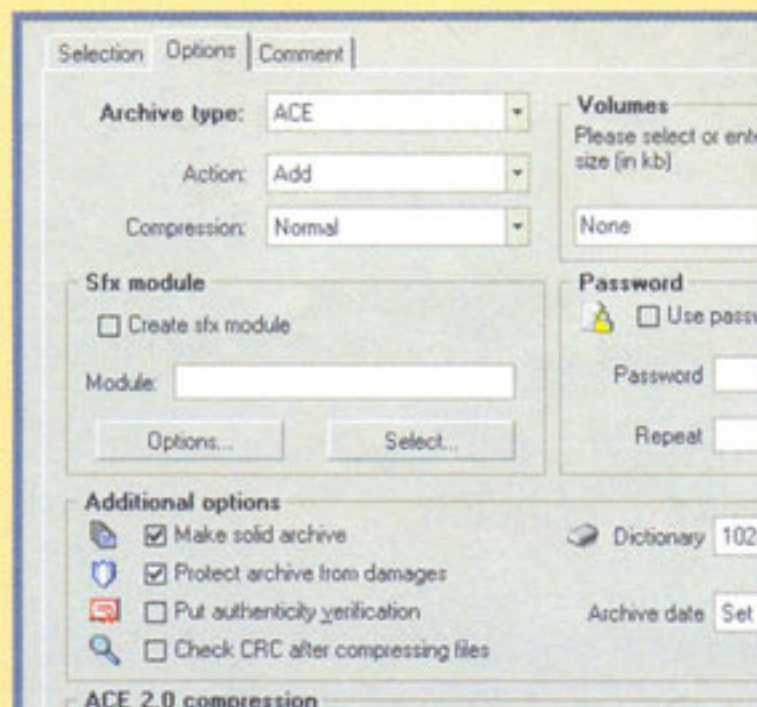
АРХИВИРУЕМ ПРАВИЛЬНО



WINRAR. Добавление защитной записи: диалоговое окно Archive name and parameters, поставить отметку напротив Put recovery record.

Чтобы программные методы восстановления дисков давали наилучший результат, нужно грамотно архивировать данные, которые вы собираетесь впоследствии нарезать на CD-R диски.

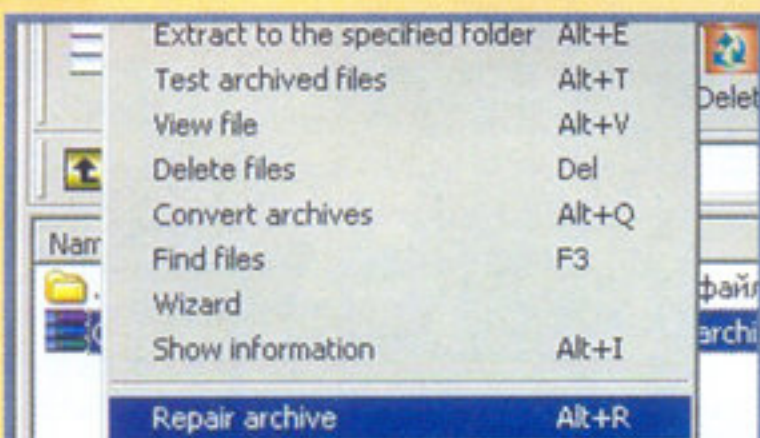
Обычный архив, так же как и исполняемые программные файлы, беззащитен при повреждении хотя бы одного сектора с данными. Другими словами, даже несколько измененных байт в файле архива приведут к тому, что распаковать его, скорее всего, будет невозможно. К счастью, есть простой способ многократно повысить живучесть и плавучесть будущего ар-



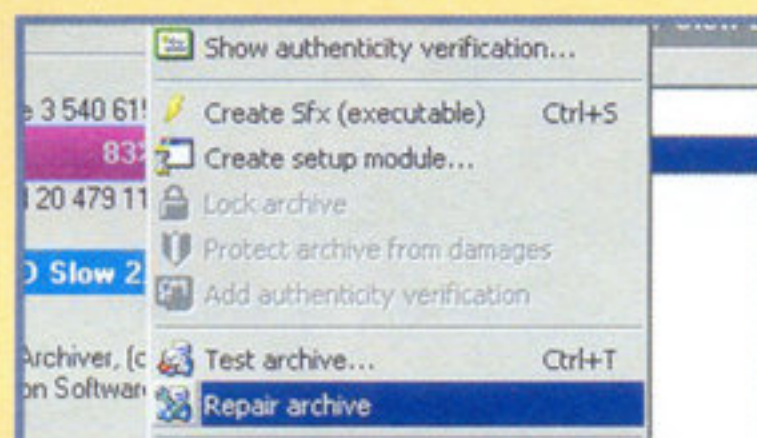
WINACE. Добавление защитной записи: диалоговое окно Add files/Create archive, закладка Options, поставить отметку напротив Protect archive from damages.

хива. Для этого при кодировании необходимо добавить к архиву избыточные данные — защитную запись (recovery record). Битый архив, который содержит recovery record, в большинстве случаев можно «починить», используя опцию архиватора Repair archive. Не стоит переживать по поводу избыточности данных. Архив с recovery record весит чуть больше, чем без нее. Разница измеряется в килобайтах — то есть практически отсутствует.

Рассмотрим использование защитной записи на примере двух самых популярных архиваторов — WinRAR и WinACE.



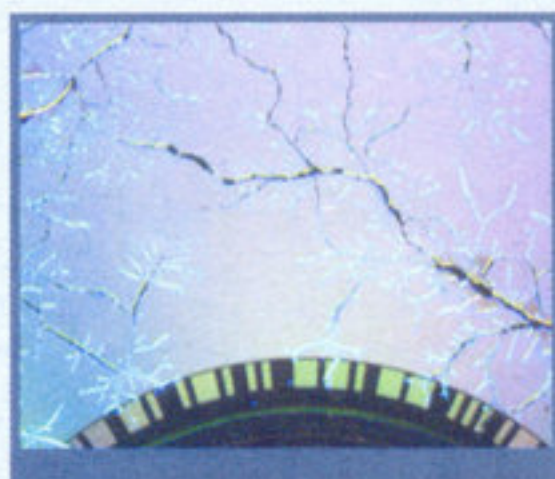
WINRAR. Восстановление поврежденного архива: меню Commands, пункт Repair archive.



WINACE. Восстановление поврежденного архива: меню Archive, пункт Repair archive.

робовал лично и сравнил результаты диска до и после обработки все тем же ScanDisk'ом из Nero CD Speed. Стоит ли говорить, что результаты проверок оказались идентичными?

Теперь перейдем к следующему способу — нагреванию дисков под лампой накаливания. Достая с полки первую попавшуюся CD-R болванку производства TDK, на обложке которой черным по белому написано, что диск нельзя нагревать выше 55 градусов Цельсия. Не убедило? Тогда продолжаем. Миф с нагреванием гласит, что при подогреве диска царапины «затягиваются». Крупица разума в этом утверждении, как ни странно, присутствует. Но вот незадача — для «затягивания» царапин необходимо нагреть диск до точки плавления поликарбоната, который при такой температуре пойдет



Этот диск побывал в микроволновке. И толку? Ни съесть, ни прочитать.

волнами — на глаз это можно и не заметить, но лазер CD-привода это «почувствует». О том, что при этом разрушится активный слой, я скромно умолчу.

Технологически продвинутые товарищи предлагают не использовать лампы накаливания, а прогревать диски в микроволновке. Хороший совет, ничего не скажешь, особенно с учетом того, что в инструкции к микроволновой печи запрещается использовать металлосодежащую посуду, а компакт-диски, если вы внимательно читали самый первый раздел статьи, имеют в составе отражающий слой на основе алюминия или серебра. Другими словами, в лучшем случае вы просто угробите диск (смотрите соответ-

ствующую иллюстрацию), в худшем же — и диск, и микроволновку. Кстати, по свидетельству экспериментаторов-очевидцев, диски, «приготовленные» вышеописанным способом, еще и прелезко воняют.

ТО, ЧТО ДОКТОР ПРОПИСАЛ

Закончить статью я хочу на оптимистичной ноте. CD-диски и их идейные продолжатели — DVD — еще протянут на компьютерном рынке как минимум пару десятков лет. И откуда будут существовать оптические носители информации, никуда не исчезнет и проблема поврежденных болванок. Принимая и осозная данный факт, производители компьютерной техники постепенно начинают разрабатывать цивилизованные альтернативы кустарным методам «лечения» сбойных компакт-дисков.

В интернете мне довелось найти упоминания об отечественной технологии, которая заключается в использовании жидкого прозрачного полимера (практически идентичного поликарбонату по оптическим свойствам). Он наносится на поверхность диска, заполняя собой все микротрещины и царапины. Затем поверх нанесенного полимера устанавливается еще один поликарбонатный диск, то есть компакт-диск как бы приделывается новое дно — взамен поврежденного. Сам полимер играет роль клея, застывая при воздействии света. Увы, кроме упоминаний, ничего конкретного найти не удалось, поэтому подсказать, где можно купить такой чудо-комплект, я затрудняюсь.

Тайваньские производители пошли дальше, выпустив еще в прошлом году машинку с названием Dr. Fix It. Внешне «доктор» выглядит как обычный CD-плеер, но содержит внутри два шлифовальных диска, которые закреплены на вращающейся планке. Шлифовать диски при помощи такого устройства — одно удовольствие. Вставил, нажал на кнопку, а через несколько минут достал чистенький и гладенький диск. Dr. Fix It стоит всего \$40 и производится тайваньской компанией Lucky Star.

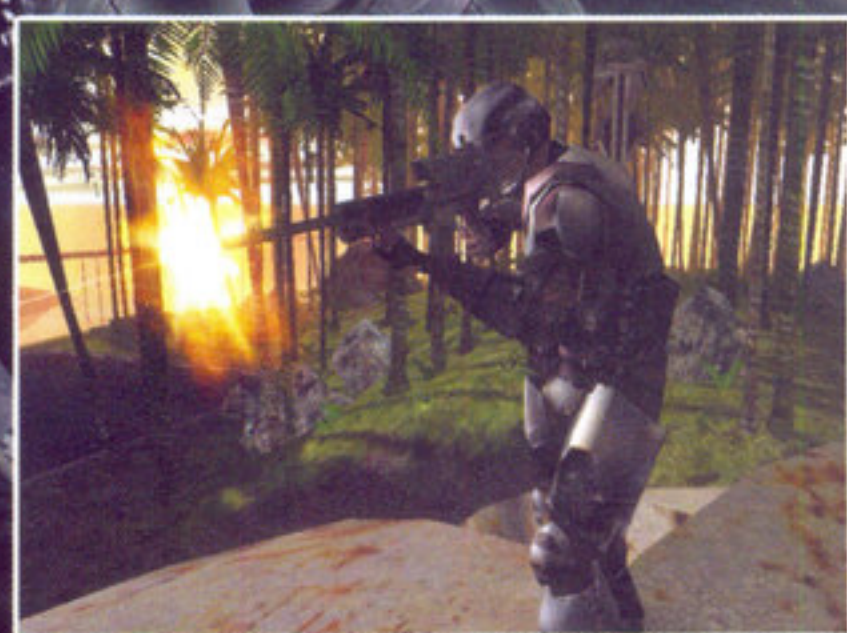
Увы, найти это, без сомнения, нужное устройство в российской рознице мне не удалось. Пока что единственный способ стать счастливым обладателем «доктора» — заказать его в зарубежных интернет-магазинах с последующей международной доставкой (и значительным увеличением цены).

Пока цивилизованные методы восстановления компакт-дисков еще до нас не дошли, нам



Dr. Fix It. Ну где же добрый доктор? Когда же он придет?

остается только осваивать различные методы оживления дисков в домашних условиях. И тот факт, что практически все программы для восстановления компакт-дисков и способы полировки разработаны именно в нашей стране, меня ничуть не удивляет. В конце концов, наш народ всегда славился смекалкой и изобретательностью.



4 УДЕСА АУДИОГЕНЕТИКИ

*Краткие инструкции по трансмутации
звуковых плат Audigy и Live! в звуковую
плату Audigy 2*

Дмитрий "AsTRaL" Рыжов / astral@igromania.ru

По результатам независимых исследований, которые при желании легко можно отыскать в сети Интернет, чипы EMU10K1 и EMU10K2 (платы SB Live! и Audigy соответственно) на аппаратном уровне поддерживают ряд функций, реализованных и анонсированных только в продуктах серии Audigy 2. Как и почему оные функции не были реализованы изначально — дело темное, но факт остается фактом — при правильной установке и конфигурации программного обеспечения и драйверов младшие модели линейки могут обрести следующий ряд характеристик:

- поддержка **шестидесяти четырех (64!)** аппаратных 3D-источников звука;
- **24-битное** кодирование звука при **96кГц** качестве;
- неподтвержденное, но весьма вероятное улучшение качества звучания по отношению к оригинальному;
- более качественное позиционирование звука в трехмерном пространстве за счет расширенной реализации API.

К сожалению, все остальные новшества карты Audigy 2, среди которых особенно хочется отметить DVD-Audio, задействовать не удастся.

ЛАБОРАТОРНАЯ УСТАНОВКА

Первое, что нам понадобится — это полный комплект софта и драйверов от Audigy 2. Здесь кроется главный и, по сути, единственный минус переделки, потому как архив, в котором размещено все это добро, весит ни много ни мало 119Мб! Скачать такой объем по модему — пытка египетская, и потому оптимальный путь "добычи" драйверов — это поход в ближайший железный магазин или фирму. Уверен, за скромную плату добрые системщики сделают вам отличную копию оригинального диска из родного комплекта Audigy 2. Мы же со своей стороны также попытаемся выложить на наш компакт все 119Мб бесценной информации, однако в силу ограниченной вместимости компакт-дисков не можем пообещать этого наверняка. Внимательно читайте "CD Манию" — там все будет сказано. Ну и, наконец, для всех смелых и отчаянных даем ссылку на оригинал:

http://users2.ev1.net/~dallasstar/a2/sb_install_multilang.rar

После удачной загрузки или копирования с CD-носителя открываем архив свежей версией

WinRAR и распаковываем содержимое в отдельную папку.

ГЕННАЯ ИНЖЕНЕРИЯ

Просто так вредный драйвер Audigy 2 устанавливаться на звуковую карту Audigy или Live! не захочет. В научных целях нам придется его немного подправить, немного поломать и совсем немного отпрепарировать. Идем в папку, куда был распакован архив с "дровами", и находим там подпапку \Audio\Setup; определяем местоположение файла data1.cab. Для его вскрытия нам понадобится программа i6comp. Если вы купили журнал с диском, то достаточно взять ее с нашего компакта и распаковать в директорию с файлом data1.cab. В противном случае вам придется совершить несколько сложных манипуляций. Сначала скачайте архив программы версии 0.20 по этой ссылке:

<http://hobbes.nmsu.edu/cgi-bin/h-viewer?sh=1&fname=/pub/os2/win32os2/i6comp020.zip>

А потом еще архив версии 103b вот отсюда:

<http://hobbes.nmsu.edu/cgi-bin/h-viewer?sh=1&fname=/pub/os2/win32os2/i6comp103b.zip>

Далее откройте архив версии 0.20 и распакуйте только один файл i6comp.exe, находящийся в подпапке \Release. Лучше сразу указать в качестве директории назначения подпапку \Audio\Setup нашего драйвера. Из архива версии 103b нам понадобится только файл с именем ZD51145.dll, который следует распатронить туда же.

Что нам нужно извлечь из data1.cab, так это файл CTComp.dat. Нечеловеческим зверствам вивисекции подвергнется именно он. Отметим, что программа i6comp не имеет графического интерфейса и запускается только через командную строку. Инициализируем консоль через меню Пуск-Выполнить, где набираем "command.com" и нажимаем клавишу Enter. Затем командой "cd [папка с распакованным архи-

вом]\Audio\Setup" заходим в нужную нам папку и пишем следующее: "i6comp e data1.cab ctcomp.dat" (само собой, все вышеперечисленные команды пишутся без кавычек). Теперь открываем извлеченный файл в любом текстовом редакторе (можно стандартным "Блокнотом") и ищем строку, начинающуюся с букв ID. Именно она указывает драйверу совместимые с ним звуковые карты. По умолчанию там указаны параметры карты Audigy 2. Однако после некоторых манипуляций мы сможем убедить драйвер, что наша Audigy/Live! на самом деле тоже очень даже подходит. Для этой цели полностью заменяем нынешнюю строку на новую в соответствии с имеющейся у вас звуковой платой.

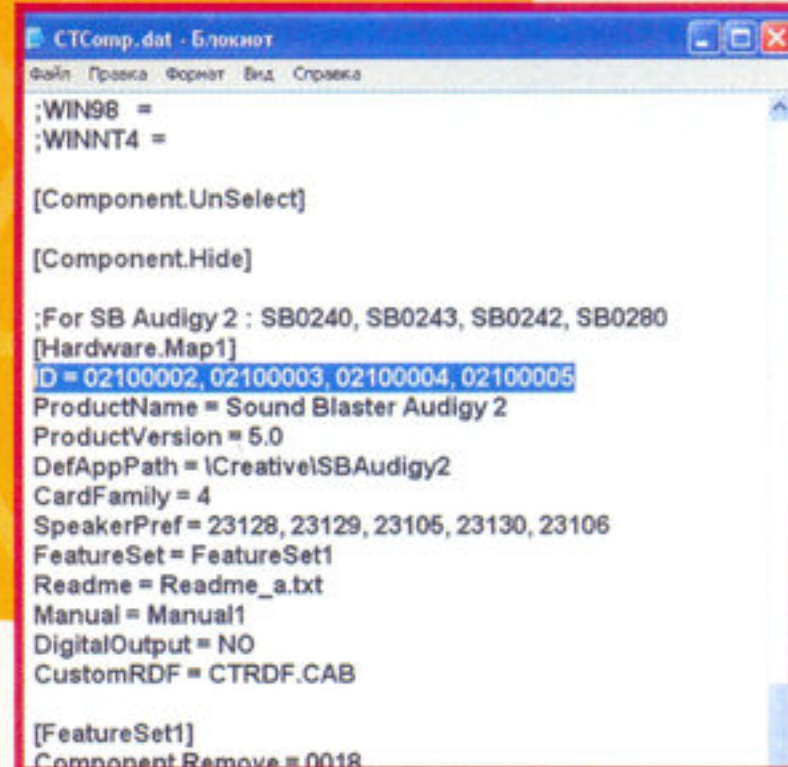
Если у вас Audigy: ID = 02000051, 02000052, 02000053, 02000054, 02000055, 02000056, 02000057, 02000058

Если у вас SBLive! 5.1: ID = 00801061, 00801062, 00801064, 00801069, 0080106A, 0080106B

Если у вас SBLive!: ID = 00000020, 00000021, 0000002F, 00801022, 00801025, 00801026, 00801027, 00801028, 00801029, 00801031, 00801032, 00801040, 00801050

После замены строки сохраняем файл и выходим из текстового редактора.

Теперь нам нужно поместить файл CTComp.dat обратно в архив data1.cab.



```
CTComp.dat - Блокнот
Файл Правка Формат Вид Справка

;WIN98 =
;WINNT4 =

[Component.UnSelect]

[Component.Hide]

;For SB Audigy 2 : SB0240, SB0243, SB0242, SB0280
[Hardware.Map1]
ID = 02100002, 02100003, 02100004, 02100005
ProductName = Sound Blaster Audigy 2
ProductVersion = 5.0
DefAppPath = \Creative\SBAudigy2
CardFamily = 4
SpeakerPref = 23128, 23129, 23105, 23130, 23106
FeatureSet = FeatureSet1
Readme = Readme_a.txt
Manual = Manual1
DigitalOutput = NO
CustomRDF = CTRDF.CAB

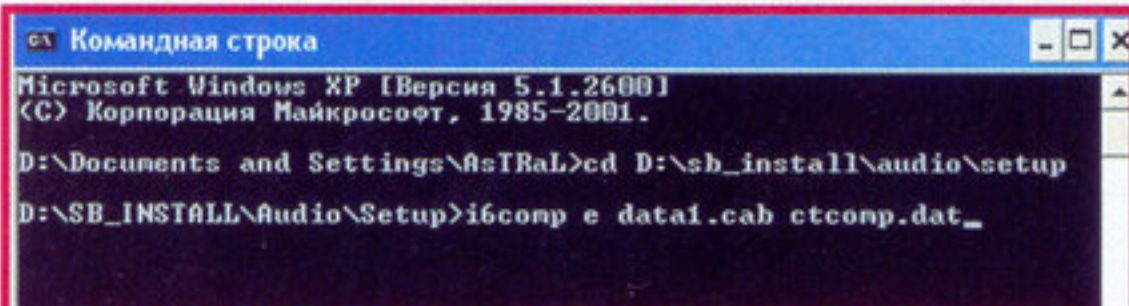
[FeatureSet1]
Component.Remove = 0018
```

**Строка, которую надо
заменить.**

Чтобы сделать это, опять идем в командную строку и прописываем следующее: "i6comp r data1.cab ctcomp.dat" (без кавычек). Чтобы завершить процесс модификации, стираем уже ненужные файлы CTComp.dat, i6comp.exe и ZD51145.DLL из директории \Audio\Setup. Теперь все готово к установке.

ПЕРИОД ИНКУБАЦИИ

Перед установкой нового драйвера **обязательно** удалите старый. Для этого откройте Панель управления/Установка и удаление программ и в списке выберите сначала существующий драйвер, а потом прилагающееся к нему программное обеспечение. На всякий случай удалите папку \Creative, если таковая имеется на вашем жестком диске.



Командная строка.

Далее все просто. Найдите подпапку \CTRun директории, куда вы распаковали драйвер от Audigy 2, и запустите оттуда файл Start.exe. Следуйте указаниям инсталлятора. Если вы вдруг получите сообщение о выборе звуковой карты, то лучше всего укажите позицию Audigy 2 Platinum. Владельцы карт Audigy не должны наткнуться на какие-либо трудности при установке, а вот обладателям плат Live/Live 5.1 ни в коем случае не следует выбирать при установке пункты EAX Console или Creative Speaker Calibration. Иначе головная боль со звуком обеспечена, так как, к сожалению, данное семейство плат эти функции не поддерживает.

После перезагрузки вы, по желанию, можете дополнительно скачать и установить дополнения и обновления для официального пакета драйверов Audigy 2. Насколько нам известно, все вносимые изменения в основном касаются функций DVD-Audio и ощутимой пользы в работе не приносят.

НОБЕЛЕВСКАЯ ПРЕМИЯ

Если вы должным образом следовали вышеизложенной инструкции, то после переделки получите практически все прелести Audigy 2, не вставая со стула и не тратя никаких денег на ее приобретение. Нам остается только пожелать удачи всем смелым и отчаянным экспериментаторам, что рискнули вместе с нами провести этот смертельно опасный и ужасающе бесчеловечный эксперимент...



НАДЕЖНЫ ВО ВСЕМ!

Большое человеческое
СПАСИБО компании "KIT
компьютерс"
(www.kitcom.ru 777-66-55)
великодушно предоставившей
нам для экспериментов
звуковую карту SB Live 5.1



Переходим к установке.

Maxxtro®

ООО «Си-Трейд»
www.c-trade.ru, www.maxxtro.ru
(095) 113-49-33, 113-11-18
inf0@c-trade.ru, www.ergo.ru



МЫ ПРОИЗВОДИМ ПРОДУКЦИЮ, КОТОРАЯ ВАМ НРАВИТСЯ!



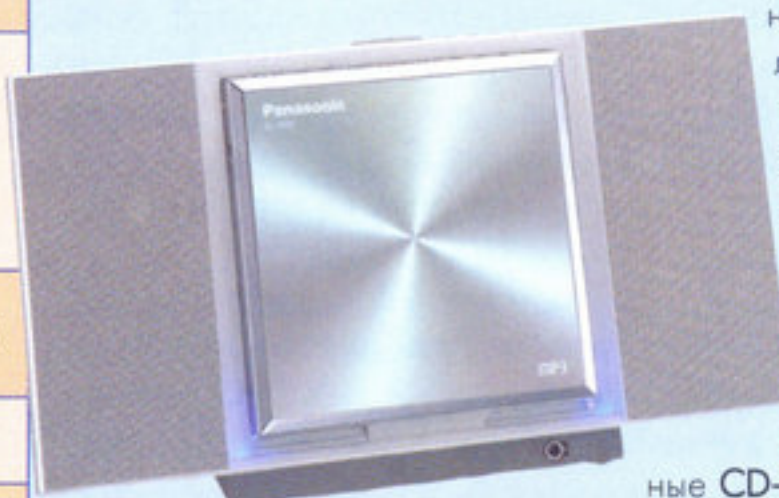
НОВИНКИ РЫНКА

Дядя Федор / fedor@igromania.ru

Корпус	Сверхтонкий квадратный корпус с алюминиевой верхней крышкой
Битрейт	Поддерживается переменный битрейт (ABR, VBR)
Частотный диапазон	20 Гц — 20 кГц
Частота дискретизации	32/44,1/48 кГц
Выходная мощность	Выход на наушники: 6 мВт + 6 мВт
Сопротивление	Выход на наушники: 16 Ом
Поддерживаемые	Форматы CD/CD-R/RW, MP3, WMA
Поддержка ID3-тегов	В наличии
Режимы воспроизведения	Повторение одного трека или всего диска. Последовательное. Случайное. Произвольное воспроизведение. Программирование на 24 трека
Питание	2 плоских аккумулятора (время зарядки — 5 часов) и адаптер питания от сети переменного тока входят в комплект поставки; также в комплект поставки входит контейнер для 2 батареек типа AA (используются для продления времени автономной работы)
Ресурс батареи	При использовании дополнительных батареек — 34 часа воспроизведения CD-DA или до 52 часов воспроизведения MP3
Пульт ДУ	С ЖК-дисплеем, Jog Dial'ом и прищепкой для крепления к одежде; 77 x 17 x 9 мм
Размеры внешние	127 x 14,6 x 126,5 мм
Вес	178 г
Комплект поставки	Наушники, велюровая сумка для плеера со специальным отделением под контейнер для пальчиковых батареек, пульт ДУ, подставка (база)
Прочее	Возможно управление всеми функциями плеера с базы

CD/MP3 PANASONIC SL-J900

Чудный и прелестный CD/MP3-плеер. Оригинальный "квадратный" дизайн с яркими алюминиево-блестящими расцветками. В соответствии с последними конструктивными идеями инженеров компании **Panasonic** в комплекте с устройством поставляется качественная акустическая стереобаза. При установке в нее плеера он автоматически превращается в компактную стереосистему и одновременно происходит зарядка аккумуляторов. Довершает картинку функциональный пульт дистанционного управления — дабы уставшему после долгого пути меломану не пришлось каждый раз бегать к базе для установки нового диска.



Что замечательно — полностью поддерживаются цифровые форматы **MP3** и **WMA**. Прослушивать можно как обычные **CD-R** болванки, так и перезаписываемые **CD-RW** носители.

CD-RW носители.

Что?	CD/MP3 плеер
Почему?	отличная альтернатива стационарным стереосистемам
Сколько?	\$222
Где?	www.nix.ru

ROVER VISION 171



Панель	17" (43,2 см) TFT, 16.7M цветов
Разрешение	1280x768
Яркость	400 cd/m ²
Контрастность	400:1
Время отклика	10+15 мс
Формат изображения	16:9 / 4:3
Углы обзора	160°/160° (верт/гориз)
ТВ-стандарт	Secam D/K; PAL B/G, D/K
Аудиосистема	Встроенный стереозвук
Пульт ДУ	В наличии
Сертификация	Ростест

Близок конец мученьям и разочарованиям компьютерных эгоистов и технократичных лентяев. Светлый момент единения человека с цифрой активно приближает компания **RoverScan**, и одна из ее инициатив на этом поприще — новый жидкокристаллический монитор-телевизор **RoverScan Vision 171**. Это удивительное устройство гармонично сочетает в себе как функции качественного 17-дюймового телеприемника, так и полный набор характеристик современного ЖК-монитора. Высокая контрастность (400:1) и малое время отклика (25мс) кроме всего прочего делают данную модель привлекательной для сугубо правильных — геймерских нужд. Также панелька идеально будет смотреться в комплекте шикарного домашнего цифрового кинотеатра.

Дизайн устройства выполнен в традиционном для **RoverScan** аккуратном стиле. По бокам экрана расположены колонки, сама же матрица имеет формат изображения 16:9. Приятно радует цена — в сравнении с конкурирующими аналогами ее без лишних оценок можно обозвать низкой и скромной.

Что?	монитор-телевизор
Почему?	большой и универсальный
Сколько?	\$701
Где?	www.usn.ru

INTEL DESKTOP BOARD D875PBZ

Материнская плата, которая умеет практически все. Конечно, постирать носки или сварить кофе с ее помощью удастся не сразу, однако во всем остальном — вещь абсолютно универсальная. Напрягите ум и попытайтесь вспомнить любую компьютерную фенечку из последних. Назовите ее вслух и быстренько сверьтесь со списком характеристик, который приведен ниже. Уверен, там обязательно окажется загаданная фенечка, причем в своей лучшей и наиболее дружественной к пользователю реализации.

Основа данной модели — свежайший и наиболее производительный на сегодня набор системной логики Intel i875P. Из этого автоматически следует, что D875PBZ полностью и безоговорочно поддерживает новейшие процессоры Pentium 4 с шиной 800МГц и технологией Hyper-Threading. Кроме того, обязательным плюсом является двухканальный контроллер памяти DDR400 и графический порт AGP 8X (спецификация AGP 3.0). Также особо стоит отметить гигабитный сетевой контроллер Intel PRO/1000 (в модификации D875PBZL), использующий оригинальную выделенную шину CSA (Communications Streaming Architecture). Напомним, что организация высокоскоростных сетей посредством распространенной ныне шины PCI невозможна ввиду ограничения пропускной способности 133Мб/с, а также из-за особенностей архитектуры, требующей арбитража и межхабового согласования. При прямом же подключении сетевого контроллера к северному мосту (в частности, для оптимизации доступа к памяти) по шине со скоростью в 266Мб/с данная проблема решается легко и естественно. Добавим также, что одним из приоритетных путей использования гигабитных каналов связи и соответственно платформы D875PBZ может быть организация высокопроизводительных кластеров, пригодных для высокоточных научных и исследовательских вычислений.

Еще одной, расширяющей стандартный набор возможностями платы является контроллер-концентратор ввода/вывода Intel ICH5R Serial ATA с поддержкой технологии Intel RAID2. Говоря проще, пользователю дана "бесплатная" возможность создания RAID-массива при подключении к контроллеру двух винчестеров стандарта Serial ATA. Для облегчения этой задачи в комплект ПО входит специальная утилита Intel Application Accelerator RAID Edition. Она позволяет инициировать процесс фоновой созда-

ния RAID-массива сразу после подключения второго винчестера (при условии, что ОС уже установлена на первом) без переустановки операционки и совершенно прозрачно для пользователя. Существенный минус теперешней версии реализации в том, что все вышеперечисленные прелести гарантированно работают только под Windows XP и предположительно под Windows 2000. Все предыдущие версии — Windows 95/98/Me — будут работать в режиме совместимости: без поддержки RAID и без возможности загрузки с RAID-массива. Помимо Serial ATA контроллера на плате также имеется стандартный интерфейс Ultra ATA со скоростью до 100Мб/с (ATA/100), реализованный на базе контроллера-концентратора ввода/вывода 82801ER (ICH5-R) с двумя независимыми интерфейсами IDE (bus-mastering, до 4-х устройств).

Для подключения внешней периферии на плате имеется целых 8 портов USB 2.0. К ним в нагрузку приклеены архаичные COM и LPT, а также два традиционных PS/2 порта для подклю-



чения клавиатуры и мышки. Аудиоподсистема представлена кодеком AD1985 от компании Analog Devices. Достаточно продвинутое в классе интегрированных устройств решение с полноценным 6-канальным звуком и фирменной технологией эмуляции объемного звучания.

Что касается производительности, то тут у нас все в порядке. При сравнительных тестах плата уверенно обставила героя всех времен и народов — i850E в связке с памятью RDRAM. Все остальные участники забега — такие как i845PE и SiS655 — также остались позади. Разница особенно заметна в тестах архиваторов и чуть меньше в игровых бенчмарках. На нашем стенде, составленном из процессора Intel Pentium 4 3,0ГГц 800МГц (для тестов плат с ши-

Что?	материнская плата
Почему?	функционально и надежно
Сколько?	\$150
Где?	www.r-and-k.com

ной 533МГц использовался процессор Pentium 4 3,06ГГц), памяти 2x256Мб PC3200 (DDR400) DDR Kingston SDRAM DIMM, жесткого диска IBM IC35L040AVER07-0, видеокарты NVIDIA GeForce FX 5800 Ultra и собственно материнской платы Intel D875PBZ, удалось выяснить, что... Что архивирование программой WinRAR (размер словаря 4Мб) занимает 10 минут 34 секунды. Для сравнения: система на базе i850E и памяти RDRAM (PC4200) затратила на две минуты больше и уложилась в 12 минут и 47 секунд. SiS655 в паре с DDR400 финишировала за 12 минут и 13 секунд. В игре Serious Sam: The Second Encounter (демо Grand Cathedral, 1280x1024x32бит@Quality) наша материнка опять положила на лопатки всех соперников. Результат — 111FPS, против 105FPS у i850E и 107FPS у SiS655. Чипсет i845PE, разогнанный по шине до 800МГц, в паре с одноканальной DDR400 выдал на-гора 104FPS.

И напоследок пару ложек объективного дегтя. Общеизвестно, что продукция компании Intel отличается показательной устойчивостью и практически эталонной надежностью. Своеобразной "мздой" за это замечательное свойство является отставание по производительности от продукции ведущих компаний. К примеру, наш экземпляр при сравнении с платой ASUS P4C800 продемонстрировал минусовую потерю "фэпээс" в среднем на 5-7%.

Второй ощутимый минус данной модели — это цена. Назвать ее высокой будет нечестно, ибо за такое обилие возможностей, конечно же, нужно платить, и D875PBZ определенно стоит своих баксов. В то же время позволить себе подобную плату могут не все рядовые пользователи.

Резюмируя все вышесказанное, рекомендовать данную системную плату хотелось бы в первую очередь как платформу для серьезных рабочих станций, производительных и надежных. Также, вне всяких сомнений, Intel D875PBZ подойдет в качестве основы для классной геймерской тачанки и мощного домашнего компьютера. Мы со своей стороны готовы подтвердить данный факт почетной и очень ответственной медалью "Редакция рекомендует".

Поддерживаемые процессоры (через 478-контактный корпус mPGA)	Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading, системной шиной 800 или 533 МГц в 478-контактном mPGA, Intel® Pentium® 4 с 533МГц системной шиной в 478-контактном корпусе mPGA
Контроллер-концентратор памяти Intel® (GMCH)	Память типа DDR400/333 SDRAM общим объемом до 4Гб
Контроллер-концентратор ввода/вывода Intel® ICH5R	2 порта Serial ATA 150 с поддержкой Intel® RAID 0. Протокол Ultra ATA 100/66
Характеристики ввода/вывода	Встроенный контроллер ввода/вывода на шине LPC. Пять разъемов PCI. Управление питанием ACPI 1.0b. Соответствие стандартам PC 2001
Форм-фактор	ATX 2.03 - совместимый
Набор микросхем (чипсет)	875P. Intel® 82875P Memory Controller Hub (MCH), Intel® 82801ER I/O Controller Hub, Intel® 82802AC Firmware Hub (FWH)
Порты USB	6 на плате + 2 на переднюю панель (USB 2.0)
Встроенный Ethernet контроллер	Intel® PRO/1000 CT Desktop Connection (82547EI)
Программное обеспечение, поставляемое в комплекте	Intel® Express Installer; Norton Internet Security; Intel® Active Monitor; RestoreIT! Lite; Diskeeper Lite; RealONE; NTI CD-Maker



POLAR DV-1015

Что?	DVD-плеер
Почему?	наш родной и недорого
Сколько?	\$105
Где?	www.polar.tv.ru

Один из первых отечественных DVD-плееров. Модели серии DV-10XX разработаны на основе собственной запатентованной цифровой технологии DigiTotal и реализованы на однокристальном видеопроцессоре MT1379. Устройства умеют воспроизводить практически все имеющиеся форматы: DVD, DVD-R, DVCD, SVCD, VCD, CD, CD-G, CD-R, CD-RW, MP3, JPEG picture CD, Kodak Photo CD, HDCD.

Кроме того, DVD-проигрыватели Polar обладают высокой разрешающей способностью (500 линий) и оптимальным соотношением сигнал/шум. Независимыми тестерами (журнал Audio&Video) отмечены высокие характеристики сигнала на выходе (в аппаратах

тановлен аналоговый звуковой выход AC-3, DTS, цифровой звуковой выход AC-3, DTS, видеовыход в RGB-формате). Также предусмотрены дополнительные возможности:

- функция Last memory позволяет продолжать просмотр фильма с места остановки даже после выключения и последующего включения питания проигрывателя;

- с помощью функции OSD Flash update можно производить

обновление функций DVD-проигрывателя с компакт-диска;

- реализована популярная в народе функция "Караоке";

- отечественные DVD-плееры Polar могут стабильно работать при экстремальных перепадах напряжения от 100 до 240В.

Типы воспроизводимых дисков	DVD, DVD-R, SVCD, VCD, CD, CD-G, CD-R/RW, MP3, JPEG, picture CD, Kodak Photo CD, HDCD
Разрешающая способность по горизонтали	500 твл
Отношение сигнал/шум (видео)	56 дБ
Стандарт ТВ-сигнала на выходах	NTSC/PAL
Развертка	Чересстрочная, прогрессивная
Выходы видео	Video, S-Video, SCART (RGB), компонентный YPbPr (3 x RCA), VGA
Частотный диапазон звука	20 Гц — 20 кГц ±1 дБ
Соотношение сигнал/шум	90 дБ
Динамический диапазон	90 дБ
Коэффициент нелинейных искажений	> 0,1%
Аудио-ЦАП	192 кГц /24 бит
Цифровой выход звука	Оптический, коаксиальный (AC-3, DTS)
Аналоговый выход звука	5.1
Диапазон напряжения питания	100 — 240 В, 50 — 60 Гц
Потребляемая мощность	25 Вт
Габариты	430 x 55 x 292 мм
Масса	3,8 кг

ПРИКУРИВАТЕЛЬ FERROFIRE



Самое полезное и правильное устройство из всей известной миру компьютерной периферии. Казалось бы, идея висит на поверхности, ибо прикуриватели накаливания известны прогрессивному человечеству с древних времен, но нет! Только гениальный ум двадцать первого столетия смог, наконец, реализовать очаг возгорания в пятидюймовом формате стандартного слота расширения.

Установка устройства происходит быстро и безболезненно. Вы просто подключаете разъем FerroFire к питанию системного блока и, учитывая факт наличия в помещении электроэнергии, отжимаете шляпку. Происходит контакт, нагревание, и когда головка готова — прикуриватель автоматически выдвигает ее на исходную позицию. Характерный щелчок оповестит пользователя о том, что его ин-

теллектуально-возгорательный прибор готов к использованию.

Примечательно, что все программное обеспечение уже прошито во встроенную память FerroFire и не требует дополнительной процедуры установки. В качестве бонуса каждый покупатель получает бесплатно пачку сигарет Marlboro! Плюс в стоимость включена курьерская доставка по Москве или почтовая пересылка (наложенным платежом) в другой город РФ.

Минздрав России предупреждает: КУРЕНИЕ ВРЕДИТ ВАШЕМУ ЗДОРОВЬЮ!!!

Пожарное депо №567 предупреждает: ОТКРЫТЫЙ ОГОНЬ ВРЕДИТ ВАШЕМУ КОМПЬЮТЕРУ!!!

Что?	прикуриватель
Почему?	прикольно
Сколько?	390 рублей
Где?	http://ferrofire.nm.ru



КАМЫ

ВАРВАР



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. ДОСТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО!!! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru



ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ НА ТЕРРИТОРИИ СТРАН БАЛТИИ КОМПАНИЯ MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, ТЕЛ.: 8-10-372-605-57-38. ЛОКАЛИЗАЦИЯ ВЫПОЛНЕНА КОМПАНИЕЙ "МЕДИА-СЕРВИС-2000", ЛИЦЕНЗИЯ ЭЛ № 77-6227. ПРАВА НА ИЗДАНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ ЗАО "НОВЫЙ ДИСК". ПРАВА НА РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ, СНГ И СТРАН БАЛТИИ ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ "МЕДИА-СЕРВИС-2000". © 2002 DREAMCATCHER. ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.



КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Wiener Pro W4530 от компании R&K

Александр Анненков / alexander@igromania.ru

Мы продолжаем знакомить вас с компьютерами класса **hi-end** — живым воплощением мечты любого игромана, художника, музыканта и просто человека, идущего в ногу со временем. Сегодняшнюю машину нам любезно предоставила известная на отечественном рынке компания-бренд **R&K Computers**.

На первый взгляд, системный блок модели **Wiener Pro W4530** ничем особенным не отличается. Однако стоит открыть крышку, и перед нами предстает мечта любого оверклокера — сверхпродвинутое устройство воздушного охлаждения. На мощном процессорном кулере **Thermaltake** закреплен прозрачный пластиковый кожух, призванный выводить теплый «постпроцессорный» воздух из системного блока. Также, помимо охлаждения



видеокарты, в корпусе расположены еще два качественных вентилятора, эффективно рассеивающих теплоту в системе. Предвидя вопрос, который может последовать за перечислением всех имеющихся кулеров, добавлю, что все они работают на удивление тихо и никакой вибрации не создают.

А охлаждать действительно есть что. Объем заботы — фактический лидер десктоповых бенчмарков, **Pentium 4 3,0ГГц** (шина **800МГц**), расположенный на отличной материнской плате **Gigabyte GA-8IK1100** (чипсет **i865PE**). Объем оперативной памяти — гигабайт. Явно с запасом, учитывая, что это еще и **DDR400 (PC3200)**. Плюс доступ к памяти осуществляется по двум каналам, то есть фактически установлено два модуля по **512**. Из прочих вкусоностей можно отметить наличие **Serial ATA RAID** и самый быстрый на свете «не-SCSI» винчестер **Western Digital Raptor**. Пусть его объем не так уж и велик — всего **36** гигабайт, однако продемонстрированная скорость выше всяких похвал. Залог успеха **Raptor** (мы уже неоднок-

ратно писали об этом замечательном устройстве) — **8МБ** кэш-буфер, современный интерфейс **Serial ATA** и, самое главное, — рекордная скорость вращения шпинделя **10 000 об/мин**.

Само собой, в системе присутствует ставший уже привычным атрибутом встроенный сетевой адаптер. Пользу его оценят счастливые владельцы выделенных сетей и чуть менее довольные любители баталий по локалке. Скорость **Ethernet**-интерфейса — **10/100Мбит**, что вполне хватит для всякой посягнувшей на пропускную способность сети игрулины.

Видеокарта выбрана под стать процессору — **Radeon 9500 Pro**. Мы не раз тестировали ее, так что повторяться я не буду. Можно только добавить, что этот графический процессор в сфере карт начального и среднего уровней является на сегодняшний день еще и «лучшей покупкой», благодаря полной поддержке интерфейса **DirectX 9**.

К недостаткам можно отнести относительно скромную встроенную звуковую карту и, как ни кощунственно это звучит, — «простой» **DVD-ROM** со скоростной формулой **16x/40x** (уже слышу, как из зала кричат — «зажрались!»). Подобная концепция не очень сочетается с классом

остальной «начинки». Более симпатичным сочетанием, конечно, была бы как минимум **Creative Audigy 2** и комбинированный **DVD/CD-RW**-привод (или даже **DVD+/-RW**). Видимо, идя навстречу пользователям, системные комбинаторы компании **R&K** решили сделать цену компьютера поменьше и посимпатичнее для конечного покупателя. Ибо вышеперечисленные фенечки сердце радуют, но на общую производительность никак не влияют. Кстати, о производительности...

ТЕСТИРОВАНИЕ

Вместе с компьютером идет предустановленная операционная система **Microsoft Windows XP Home Edition** с последними драйверами и первым сервис-паком. Соответственно, именно эта ОС была выбрана нами базовой для тестирования.

Гонять тесты и бенчмарки на компьютере **Wiener Pro W4530** — одно удовольствие. Еще большее удовольствие — играть в игры сегодняшнего и вчерашнего дня. Машина выдает отличные FPS даже на **1600x1200x32** со включенными **Anisotropic Texture Filtering 16** уровня и **6-сэмпливым** полноэкранным **AntiAliasing**. Но не будем топиться и перейдем к конкретным цифрам.

Для начала посмотрим на тесты **Unreal Tournament 2003** с конфигурацией видеоподсистемы **1024x768x32 + FullScreen AA 6x +**

Anisotropic TF 16x с драйверами **Catalyst 3.6** и **DirectX 9.0b**. В демке **Botmatch** мы получили **49.5FPS**, в демке **Anubis Flyby** — **30.3FPS**. Напомним, что эти результаты были получены при максимуме всех графических опций — как игры, так и видеосистемы в целом. От себя хочется добавить, что настоящим фанатам **Unreal** просто необходимо видеть, КАК хорошеет игра при таких настройках, с более чем комфортным количеством кадров в секунду. К слову сказать, сверхчувствительный к совокупности компьютерных комплектующих **Quake 3** на тех же настройках выдает совсем неприличные **350FPS**.

Замерить производительность компьютера в свете завтрашних игр сегодня способен лишь популярный тестовый пакет **FutureMark 3DMark2003**. Взглянем на результаты тестов без анизотропной фильтрации текстур и антиалиазинга при качестве картинки **1024x768x32** (см. таблицу 1).

TOTAL SCORE	2942
GT1-Wings of Fury	119 FPS
GT2-Alpha Squadron	16,6 FPS
GT3-Troll's Lair	15,9 FPS
GT4-Mother Nature (DX9)	18,4 FPS

Судя по тесту, можно сказать, что видеокарта отлично справляется с **DX9**-приложениями, а следовательно, еще раскроет свой потенциал в будущем, с появлением соответствующих **DX9**-игр.

Пока же имеющийся запас производительности можно смело оценить на год или даже два вперед. А учитывая традиционную надежность подобных бренд-конфигураций (за все время тестирования компьютер не выказал ни малейшего желания подвиснуть или самопроизвольно перезагрузиться) — все так же смело можно говорить о том, что в течение этого срока ваш компьютер будет запускать и выдавать достойный фэпээс в большинстве компьютерных игр. Для справки — игра **DOOM III**, существование которой пока не подтверждено официальными источниками, отлично запускается и резво скачет на **Wiener Pro W4530**. Сами мы, конечно, не видели, но нам рассказывали надежные люди.

ИТОГИ

Компания **R&K** дает трехлетнюю (!) неограниченную гарантию на **Wiener Pro W4530**, и это означает, что в случае неполадок вы всегда сможете вызвать специалиста на дом абсолютно бесплатно. Хотя, судя по проведенному с этой чудо-машиной времени, могу сказать, что, скорее всего, этого вам делать не придется.

За предоставленный на тестирование компьютер благодарим компанию **R&K** (www.r-and-k.com).



ИМАНЦИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
РЕДАКЦИЯ
РЕКОМЕНДУЕТ

DataForce

Internet Service Provider

voip.df.ru (095) 737 3246



САМАЯ ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ

САМАЯ
ДОСТУПНАЯ
DataForce
Voice Over IP Service

voip.df.ru

ЗВОНКИ С ЛЮБОГО
КНОПЧНОГО ТЕЛЕФОНА
ЧЕРЕЗ ПРЯМОЙ МОСКОВСКИЙ
НОМЕР БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
"ВОСЬМЕРКИ"

СРАВНИТЕ НАШИ ТАРИФЫ за минуту разговора:

США	от \$ 0,07
Европа	от \$ 0,05
Англия	от \$ 0,05
Украина	от \$ 0,05
Россия	от \$ 0,05
Санкт-Петербург	от \$ 0,07
Новосибирск	от \$ 0,10
Хабаровск, Владивосток	от \$ 0,10

+10% СТОИМОСТИ
БЕСПЛАТНО

voip.df.ru

ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА

DataForce
Voice Over IP Service

5

Интернет-телефония,
Вы спросите, что это?

- Современные цифровые технологии
- Мгновенная связь с любой точкой мира
- Низкие цены
- Возможность звонить с телефона-автомата и с номеров с отключенным междугородом
- Подробная детализация звонков
- Наличие компьютера не требуется

Убедитесь в правильности
своего выбора!

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Дядя Федор / fedor@igromania.ru

Поговорим о видеокартах. О тайне имени и о том плотном облаке мистификаций, что плотно облегает истинное положение вещей и объективную ранжировку производительности. Рядовой пользователь, глядя на средненьких размеров прайс-лист в раздел "видеокарты", как правило, сначала испытывает удивление, затем любопытство, потом сомнение, переходящее в подозрение, и наконец — бессилие и отчаяние. Разобраться во всем великолепии парада названий спецификаций и сложной терминологии без вреда для рассудка просто не представляется возможным. Кажется, что хитрые как рождественские черти производители нарочно создают путаницу с наименованиями моделей, перманентно "забывая" пояснить пользователю, что есть на самом деле тот или иной продукт. Как, скажите мне на милость, человеку интеллигентному можно догадаться, что **Radeon 8500** на самом деле шустрее, чем **Radeon 9000**, или что хваленый **GeForce FX** в версии **5200** не догоняет **GeForce4 MX 440** в определенных бенчмарках, причем только в версии платы со **128-битным** интерфейсом и портом **AGP 8X**? Доходит до печального — сами продавцы, устав от неустойчивых именовательных веяний, оказываются не в курсе реального положения вещей и зачастую дают покупателям глубоко непрофессиональные и по факту недобрые советы.

Хороший пример — последняя инициатива от **ATI**: плата **Radeon 9200SE**, основанная на чипе **RV280SE**. История рождения этого заманчивого продукта проста и незатейлива. Добившись за последнее время ощутимых успехов в сегменте **high-end** решений (**Radeon 9800**), компания решила также закрепиться на рынке дешевых и сверхдешевых видеокарт. Для этой цели принимается решение о выпуске урезанной и соответственно более дешевой версии популярного **Radeon 9200**. Памятуя о том, что простота — хуже воровства, **ATI** коварно присобачила новому продукту приставку **SE (second edition** — "вторая редакция"), вместо законной и привычной **LE ("light edition"** — "облегченная редакция").

Хотя ходят слухи, что остроумные азиаты уже нашли другую, куда более честную транскрипцию для **SE** — "**suxx edition**". Так это или нет — расскажет Петросян, нам же важно другое — карта в наличии есть, а данных о ее реальной производительности, как всегда, никаких.

Начнем с теоретизирования. Как водится с давних пор, в первую очередь кастрации подверглась шина памяти. Вместо здоровых **128бит** в версиях **9200** и **9200Pro** в **SE** мы имеем всего **64бит**. В остальном особых изменений не замечено, если, конечно, не считать заниженных значений частот чип/память. Попавший к нам в руки тестовый экземпляр оснащен

128Мб DDR-памяти с временем доступа **6 нс**. Частота чипа составляет **200МГц** (у **Radeon 9200** — **250МГц**), памяти — **325МГц** (у **Radeon 9200** — **400МГц**). Для тестов использовался следующий стенд: **Intel Pentium 4 3,0ГГц**, системная плата **Intel D875PBZ (i875P)**, **512Мб** памяти **Kingston PC3200**, ОС **Windows XP**, драйвера **Catalyst 3.6, DirectX 9**. Беспристрастным судьей выступил пожилой, но все еще объективный **Quake III** и его демка — **Demo 001**. Вот что получилось:

РАЗРЕШЕНИЕ	1024x768x32	1280x1024x32
Radeon 9200SE	80fps	57fps
Radeon 9200	153fps	105fps

Как видно — скоростные показатели версии **SE** отнюдь не на высоте. Падение производительности в среднем составило почти **50%**, что и следовало ожидать от вдвое урезанной шины памяти.

В данной ситуации нам интересно два момента. Момент первый — это конечная розничная цена на **9200SE**. Если она не превысит планки в **35-40 у.е.**, то шанс у продукта еще есть. Во всех остальных случаях покупателей ожидает жестокое разочарование. Момент второй — трудность идентификации конкретной версии чипа. Под видом полноценного **Radeon 9200** лихие сборщики вполне могут на-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASRock K7S8X Lan (SocketA, SiS 746FX, ATA133, AGP, Audio, 2DDR, Lan, ATX)	\$55
Процессор: AMD A-XP (3D) 1700+ (266MHz, Socket A, 1470MHz)	\$50
Охлаждение: Thermaltake Volcano 6 Cu (Socket A, Socket370, до 2GHz)	\$7,5
ОЗУ: NCP DDR 256Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$40
HDD: 40.0Gb Samsung SV0412H SpinPoint V60 (5400 об/мин)	\$57
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 DDR TV-Out	\$47
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6

Итого: \$425,5

Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	+\$37
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 128Mb AGP GeForce FX 5200-8x (128бит, TV-out)	+\$23
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$12
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали"	
Turphoon PC TURBO WHEEL (2 педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASRock PE PRO-HT (Socket478, SiS 645DX, DDR/SDRAM, AGP, Sound, ATA133, LAN, ATX)	\$49
Процессор: Celeron 1700 Socket 478 (128k, Willamette-128, BOX)	\$60
ОЗУ: NCP DDR 256Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$40
HDD: 40.0Gb Samsung SV0412H SpinPoint V60 (5400 об/мин)	\$57
Видеоплата: 64Mb NONAME AGP GeForce4 MX-440 DDR TV-Out	\$47
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6

Итого: \$422

Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512Mb (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	+\$37
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$15
Опция 3: колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 128Mb AGP GeForce FX 5200-8x (128бит, TV-out)	+\$23
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$12
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 7: джойстик типа "руль+педали"	
Turphoon PC TURBO WHEEL (2 педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 8: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Leadtek K7NCR18DLM (SocketA, nForce2 400, DDR, AGP8x, Sound, ATA133, LAN, ATX, Retail)	\$80
Процессор: AMD Athlon XP 2500+ (512k/333MHz, Socket A)	\$93
Охлаждение: Thermaltake Volcano 6 Cu+	
(Socket A, Socket370, 7000rpm, до 2GHz)	\$8,5
ОЗУ: NCP 256Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps) * 2 штуки	\$80
HDD: 60,0Gb WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$73
Видеоплата: 128Mb AGP GeForce FX 5200-8x (128бит, TV-out)	\$70
Дисковод 1: CD-RW Samsung 48x/ 24x/ 48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 17" LG Flatron F700B	\$175
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$702,5
Опция 1: замена модуля памяти на 256Mb PC-3200 (200MHz/400Mbps) * 2 штуки	+\$7
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$35
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce4 Ti4200-8X (TV-Out)	+\$20
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фотопечать, A4)	+\$195

чать продавать покоцанный SE. Как противостоять этому произволу в массовом порядке, мы не знаем. Однако в каждом конкретном случае настоятельно рекомендуем проверить параметры карты с помощью любой распространенной утилиты-твикера вроде RivaTuner.

Следующий претендент на номинацию "мутная водичка" — это новая ревизия чипа NVIDIA GeForce FX 5600 Ultra. Ее замечательная особенность в том, что по странному стечению обстоятельств компания NVIDIA под одним и тем же наименованием продает по сути два разных продукта. Если старая версия обладала характеристиками чип/память — 350/350(700)МГц, то новая имеет уже 400/400(800)МГц. При этом, изучая платы, коробки и документацию по продуктам от разных производителей, мы не нашли ни единого намека, упоминания или подсказки на то, что имеющийся продукт является именно ревизией 2.0, а

не старой — "медленной" версией. Внешних признаков также замечено не было.

Так что потенциальным покупателям можно рекомендовать только одно: проверяйте карты, не отходя от кассы. Верьте только себе и совсем чуть-чуть — продавцу. Старайтесь заранее, до покупки, выяснить, из какой партии прибыла карточка, плюс заранее договаривайтесь о возможном обмене.

Среди остальных новостей месяца можно отметить очередное, уже-черт-знает-сколько-раз-случавшееся подорожание памяти DDR. На этот раз отмечен вполне заметный и относительно нерадостный рост до 30% стоимости в среднем. Кроме того, замечено значительное удешевление видеокарт на семействе графических акселераторов NVIDIA GeForce FX. В то время как предыдущее поколение — GeForce4 — в цене не падает, и даже наоборот, подрастает, — весьма своевременная тенденция.

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Giga-Byte GA-8IP900 (Socket478, i865P, DDR, AGP8x, Sound, SATA, ATX)	\$97
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1700E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	\$123
Охлаждение: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	\$8
ОЗУ: NCP 256Mb DDR SDRAM (PC-2700, 166MHz/333Mbps) * 2 штуки	\$80
HDD: 60,0Gb WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$73
Видеоплата: 128Mb AGP GeForce FX 5200-8x (128бит, TV-out)	\$70
Дисковод 1: CD-RW Samsung 48x/ 24x/ 48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 17" LG Flatron F700B	\$175
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$749
Опция 1: замена модуля памяти на 256Mb PC-3200 (200MHz/400Mbps) * 2 штуки	+\$7
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$35
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 Ti4200-8X (TV-Out)	+\$20
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фотопечать, A4)	+\$195

Появились первые материнские платы на новом чипсете VIA KT600. Отличия его от предшественника VIA KT400A заключаются не только в поддержке процессоров Athlon XP с 400-мегагерцовой шиной, но и в усовершенствованном контроллере памяти. Кроме того, наконец, появилась встроенная в чипсет поддержка Serial ATA. По заявлению производителей, данный набор логики должен показать значительный прирост производительности по сравнению с нынешним лидером nForce2. Пока лично опровергнуть или подтвердить данную точку зрения мы не возьмемся, однако отметим, что некоторые западные сайты уже успели протестировать KT600 и, мягко говоря, остались разочарованы...

Оборудование для экспериментов предоставлено компанией "РиК" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: DFI LanParty NFII Ultra (SocketA, NVIDIA nForce2 U400, DDR, AGP8x, 5.1 Sound, SATA RAID, IEEE1394, USB 2.0, Dual LAN, ATX)	\$161
Процессор: AMD ATHLON XP 3000+ (Barton, 333MHz, Socket A, BOX)	\$289
ОЗУ: 512Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps) * 2 штуки	\$200
HDD: 160.0Gb Seagate Baracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8Mb)	\$180
Видеоплата: 256Mb Connect 3D ATI 3D Radeon 9800 Pro (AGP8X, DDR-II, DVI, TV-Out)	\$536
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake V2420AE Xaser III 2000 (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$257
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$220
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804
Итого:	\$2962
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фотопечать, A4)	+\$445

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ intel

Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASUS P4C800 Deluxe (Socket478, i875P, DDR, AGP8x, Sound, SATA RAID, 1394, Gb Lan, ATX)	\$189
Процессор: Pentium-4 3000C 512k (Socket478, 800MHz bus, BOX)	\$412
ОЗУ: 512Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps) * 2 штуки	\$200
HDD: 160.0Gb Seagate Baracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8Mb)	\$180
Видеоплата: 256Mb Connect 3D ATI 3D Radeon 9800 Pro (AGP8X, DDR-II, DVI, TV-Out)	\$536
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake V2420AE Xaser III 2000A (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$257
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$220
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804
Итого:	\$3113
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фотопечать, A4)	+\$445



Я недавно приобрел новую оптическую мышь. Она заточена под интерфейс USB, но в комплекте был переходник на PS/2. Вот я и хочу узнать, какой из интерфейсов для мышей лучше?

Теоретически — лучше USB, так как при использовании этого интерфейса мышь будет опрашиваться большее число раз в секунду, благодаря чему движение курсора будет плавным и четким. Бывалым киберспортсменам такая фишка должна прийти по вкусу. В то же время, если кроме мыши на одном контроллере USB у тебя висят еще и принтер и/или сканер, а то и небольшая локальная сеть, то лучше включить мышь в старый добрый PS/2. При этом рекомендуется воспользоваться специальными программами, увеличивающими частоту опроса мыши. Одна из таких программ — PS/2 Rate Adjuster PLUS. Найти ее можно, как всегда, либо в сети Интернет, либо **на нашем компактe**.

В прошлый раз нашим компактно-дисково-комплектующим отделом была допущена одна досадная неточность. Мы банально позабыли положить на CD один замечательный и во всех отношениях нужный файл `hosts`, прилагающийся к одному из опубликованных вопросов. Теперь мы эту ошибку исправляем. Читайте и наслаждайтесь одним из самых полезных Горячевских советов.

Меня просто достали все эти баннеры и всплывающие окошки! А буржуйские программы типа Ad-Aware далеко не всегда справляются со своими обязанностями. Может, есть какой-нибудь тотальный способ удалить баннеры малой кровью, легко и быстро?

Как ни удивительно, такой способ есть. В одном из прошлых выпусков "Горячей линии" я рассказывал про замечательный файл `hosts`, с помощью которого можно значительно ускорить работу в интернете. Оказывается, у этого файла есть еще одно неоценимое достоинство: с его помощью можно безжалостно вырезать баннеры. Ведь они хранятся не на тех сайтах, на которых вывешиваются, а на специальных сторонних сайтах баннерообменных сетей. Имена этих отщепенцев прекрасно известны, ибо их легко вычислить.

Теперь давайте иницилируем мыслительный процесс. Что если послать браузер искать баннер вовсе не в то место, где он лежит на самом деле? Например, на свой же собственный компьютер! Если прописать адрес вредного сайта-рассадника баннеров в файл `hosts`, браузер пойдет искать местоположение баннера не на DNS-сервер, а в то место, которое указано в `hosts`. То есть, чтобы поставить на сайт-вредитель надежную заглушку, достаточно прописать в `hosts` адрес этого сайта, а рядом — IP-адрес собственного компьютера. Например, для самых злобных баннерообменных сетей этот список может выглядеть так:

```
127.0.0.1 123banners.com
127.0.0.1 control.123banners.com
127.0.0.1 ftp.123banners.com
127.0.0.1 ftp.control.123banners.com
127.0.0.1 www.123banners.com
```

Ведь 127.0.0.1 — это собственный, "локальный" IP-адрес любого компьютера. Теперь браузер, наткнувшись на ссылку, ведущую к баннеру, не пойдет искать его в интернет. И, побряхав пару миллисекунд, просто вообще откажется от этой дурацкой затеи.

На полевых испытаниях мы с дядей Федором установили 30%-ный прирост скорости работы в Сети, а баннеры, поджав хвост и скул, улетели далеко и надолго. Теперь, встретив в интернете новый вредительский сайт-рассадник, просто добавь его адрес в `hosts` (как показано выше).

Так как процесс составления `hosts` вручную займет у вас кучу времени, редакция "Игромании" немного напряглась и раздобыла список аж из десяти тысяч самых злостных сайтов-баннерщиков. Берите этот файл с нашего компакт-диска и смело копируйте его поверх вашего локального `hosts`. В случае Windows XP он находится в папке C:\WINDOWS\system32\drivers\etc. На всякий случай напомним, что у файла `hosts` нет расширения.

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru

Из операционных систем у меня стоит только Windows XP. Тем не менее при загрузке появляется мультизагрузочное меню из двух пунктов: мой "Windows XP" и какой-то "ANOTHER OPERATING SYSTEM". При этом кроме XP другой операционной системы у меня нет! Помогите убрать эту "лишнюю" систему!

Охотно верим, что у тебя и в самом деле нет другой операционки, кроме XP. Просто в загрузочном меню прописан один лишний пункт. Такое случается, если устанавливать операционную систему не на "чистый" жесткий диск, а поверх другой системы (даже из-под MS-DOS!). Традиционный способ решения — подправить файл `boot.ini`, который отвечает за процесс загрузки. В двух словах задача описывается так: нужно открыть файл `boot.ini` и удалить строчку с той самой "ANOTHER OPERATING SYSTEM". Путь этот не самый сложный, но чреват тем, что система вообще откажется загружаться. Поэтому в качестве достойной альтернативы я предлагаю пойти другим — дружественным к конечному пользователю путем. В контекстном меню значка "Мой компьютер" щелкни по пункту "Свойства". В появившемся окне переключись на вкладку "Дополнительно" и кликни по самой нижней кнопке "Параметры". На экране появится окошко "Загрузка и восстановление". Сними галочку со строки "Отображать список операционных систем" и жми на кнопку "ОК".

Чем отличается Delphi 5 и 6 от Delphi 7? И что лучше купить?

Вопрос несколько не по адресу, поэтому пришлось обратиться к нашим журнальным экспертам-программистам. Под руку как раз попался Константин Артемьев, который в строжайшем секрете поведал нам — что к чему.

Страшная правда в том, что Delphi последних версий отличаются друг от друга незначительно. Чем выше версия, тем больше дополнительных компонентов из категорий "Сети/Специальные интерфейсы взаимодействия/Базы данных" устанавливаются по умолчанию и тем дольше загружается среда.

Конечно, некоторые глубинные изменения происходят и в стандартных библиотеках. Так, в Delphi 6 стандартные классы были перетасованы по разным модулям. Отчасти это связано с появившейся поддержкой кроссплатформенности (то есть поддержка разных операционных систем и частичная совместимость с Linux-версией среды — Kylix).

Другими словами, на вопрос о том, что лучше купить, нельзя ответить однозначно. Все версии хороши. Вопрос только в совместимости. Все коды, созданные в предыдущих версиях, читаются в последующих (при условии, что не были использованы сторонние компоненты), но не наоборот! Поэтому если ты намерен компилировать что-то исходники или пытаешься с нуля освоить Delphi, то лучше выбирай номер посвежее.

Друг дал мне диск со всякими записанными на него приколами. Я скачал себе оттуда файл `smoke`, не зная даже, что это... Это оказалась сигарета на десктопе и вечно выскакивающая фраза "STOP SMOKING". Перезагружаю комп, все равно стоит эта сигарета, смотрю в автозагрузку — ничего подобного нет, смотрю в `regedit`, то же самое... Ctrl+Alt+Del не помогает. Как убрать эту шутку?

На самом деле, в Windows имеется куча мест, где может притаиться автозапуск разных пакостей и троянов. Проверить их все нереально, хотя бы потому, что о некоторых (но это страшная тайна!) не знаю даже я. Тем не менее выход из этой ситуации есть. В Windows есть такое место, где собраны ссылки на все автозапускаемые программы — и из реестра, и из меню "Автозагрузка", и из других, менее очевидных мест. Сделай Пуск-Выполнить и набей команду `msconfig`. В ней выбери последнюю закладку "Автозагрузка". Учти, что некоторые программы и трояны вроде твоего "Smoke" маскируют свои имена под системные утилиты. И если увидишь в этом списке что-то вроде `winserv32.exe` — смело режь, ибо такой системной программы нет.

Хотелось бы услышать мнение профессионала. Как наилучшим способом записывать болванки CD-R и CD-RW? Я имею в виду скорость. Многие говорят, что надо записывать на минимальной. Правда ли, что чем ниже скорость, тем выше качество?

Утверждение "ниже скорость — выше качество" само по себе, без оговорок и комментариев, — неверно. Ибо на самом деле качество записи зависит от громадного числа факторов. Это и качество носителя-болванки (причем 24-скоростная может оказаться в разы качественнее, чем 4-скоростная, и наоборот), и степень износа привода, и вибрация корпуса, и многое, многое другое.

Считается, что на любом брэндовом приводе болванка, записанная им же самим, прочитается в ста случаях из ста. Даже если запись была произведена на максимально возможной скорости. Однако, если ты записываешь болванки не для себя, то на скорость все-таки придется обратить внимание. Ибо действительно статистика показывает, что при записи на высоких скоростях на не очень качественную болванку процент риска "несовместимости" выше. То есть на твоём приводе, возможно, все и прочитается, но у друзей и подруг могут вдруг возникнуть проблемы.

У меня проблема. Пару месяцев назад запаковал архив WINRARом и поставил пароль. Сейчас никак не могу вспомнить, а этот архив мне очень нужен. Прошу помощи! Как мне его взломать?

Программы для взлома паролей на rar-архивы действительно существуют. Достать одну из таких ты можешь на "асте" — то есть на хакерском сайте astalavista.box.sk. Это были хорошие новости. А теперь плохие. Насколько я знаю, в защите rar-архивов еще не найдено зацепок, которые бы позволяли быстро "раскрутить" и узнать пароль. То есть единственный метод взлома — элементарный, тупой и жутко трудоемкий подбор.

Есть две основных категории утилит-взломщиков. Одни из них действуют методом прямого перебора всех возможных сочетаний символов в пароле. Ну а другие подбирают пароль по словарю. Последние тебе пригодятся только в том случае, если пароль был каким-то осмысленным словом или сочетанием слов (на английском языке). При таком удачном раскладе пароль ты узнаешь в течение нескольких минут, так как словарный алгоритм работает относительно быстро. Если же, ставя пароль, ты руководствовался международными нормами бессмысленности (ну, что-то вроде `aor5$4n38re9*34pr3@4^r89`), то придется воспользоваться программой первой категории. Здесь успех или неуспех операции зависит главным образом от длины пароля, мощности твоего процессора и имеющегося свободного времени. Если в пароле было 4-5-6 символов — то средний компьютер подберет его за несколько часов или дней непрерывной работы. Если же больше 10, то вскрыть пароль на домашнем компьютере в течение одного года нереально.

У меня компьютер после 3-4 часов работы автоматически вырубает винчестер, видеокарту и перегревается. Копание в настройках Windows XP не помогло. Думал, что перегрев, но вентилятор недавно чистили.

Вентилятор может быть самым чистым в мире, при этом совершенно не справляясь со своими обязанностями. Для начала просто проверь качество термопасты. Если с ней все в порядке, значит придется пойти на вынужденные меры. Просто поставь корпус на видное место и сними с него крышку. Спрячь ее до окончания жаркого сезона. От подобной процедуры температура внутренних частей должна упасть на 10-15 градусов. Плюс, если поставить напротив открытого корпуса обычный комнатный вентилятор, температура упадет еще градусов на 15. С большой вероятностью глюки исчезнут. Увы, при этом появятся некоторые нюансы электробезопасности и пылезащиты, но решить их в любом случае легче, чем проблему перегрева.

На будущее я бы посоветовал не включать в опциях CMOS настройки термоконтроля (именно они, скорее всего, заставляют твой компьютер выключаться). Как правило, материнская плата сама "знает", какую температуру считать пороговой, а какую — критической.

У меня при загрузке компьютер пишет: "Warning! CPU has been changed Please Enter CPU Speed CMOS Setup and Remember to save Before Exit!" Нажимаю F1, и компьютер загружается дальше. Что это такое и чем грозит?

Это форменный склероз, батенька. Яркая выраженная амнезия микросхемы CMOS с осложнениями на BIOS. Необходимо срочное лечение, заключающееся в замене батарейки. Если не произвести эту процедуру в ближайшее время, пациент вскоре перестанет узнавать окружающих и даже своего собственного хозяина. Если же компьютер был куплен не так давно (меньше полутора-двух лет назад), то проблема, возможно, таится в неправильно выставленных джамперах на материнской плате. В этом случае однозначное решение проблемы подсказать нельзя. Свози компьютер в фирму, где ты его купил, и попроси проверить правильность установки процессора и его параметров.

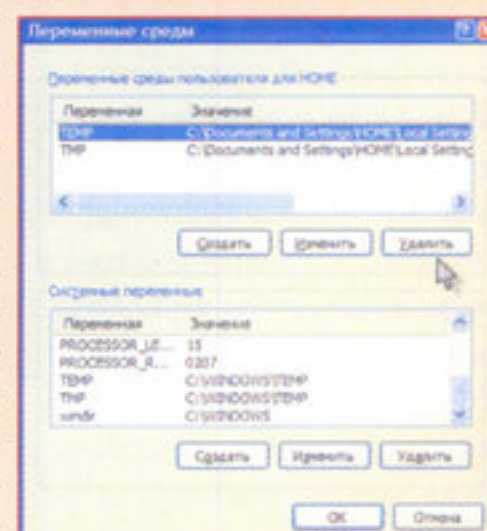
Пока же, исключительно для очистки совести, сделай следующее. Войди в BIOS и загрузи там настройки по умолчанию (Load Default Settings), после чего зайдешь в меню CPU Settings (точное имя данного меню может варьироваться в зависимости от версии) и выстави правильно частоту и коэффициент умножения процессора (узнать эти параметры тебе помогут товарищи, продавшие ЦПУ). Далее сохрани настройки и перезагрузись (Save Settings and Exit).

Почти у всех компьютеров после некорректно завершённой работы, перед загрузкой Windows, выскакивает синее окошко проверки диска на ошибки. А у меня оно почему-то не появляется. Как это исправить?

"Синее окошко проверки" — это интерфейс системной программы `scandisk.exe`. Скорее всего, сама программа никуда не исчезла, а просто перестала загружаться. Такое может произойти, например, когда какой-то сторонний пакет утилит, например Norton Utilities, заместил его своей программой проверки. В этом случае команда на запуск записывается глубоко в системных файлах, и исправить это вручную практически невозможно — придется переустанавливать Windows. Но иногда параметры запуска scandisk сбрасываются в результате сбоя или воздействия какого-нибудь твикера. Этот случай лечится просто: найди в папке с Windows файл `msdos.sys`. Открой его в любом текстовом редакторе. Найди параметр AutoScan или, если его нет, создай с новой строки следующую строку: `AutoScan=2`. Теперь scandisk будет всегда запускаться после некорректно завершённой работы. Как вариант, если ты поставишь в параметр 1, то перед запуском программа будет давать тебе минуту на раздумья, мол, проверять или нет?

После установки WinXP на отформатированный диск перестали ставиться программы и игры, использующие InstallShield. Выскакивают какие-то странные ошибки. Я подумал, что может быть поврежден какой-то системный компонент. Что и каким образом надо восстановить?

Собака зарыта совсем в другом месте. Компоненты InstallShield практически независимы и теоретически могут работать в самых суровых условиях. Твоя персональная проблема, скорее всего, в том, что установщик не понимает системные переменные, которые указывают на папку для временных файлов (Temp). В WinXP эти пути не абсолютные, а относительные и используют конструкцию подстановки, которую InstallShield не переваривает. Решение очень простое: надо всего лишь задать абсолютные пути для всех Temp-папок. А сделать это можно, проследовав по длинному маршруту Пуск-Настройка-Панель управления-Система-Дополнительно-Переменные среды. Не забудьте установить пути Temp в обоих списках этого окошка!



INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Воры запутались в Мировой Паутине

Несмотря на то, что интернет нематериален, он может влиять на нашу жизнь. А иногда даже спасать жизни и имущество пользователей. Вероника Сайерс — учительница математики из города

Эракутба (Бразилия) — общалась со своим другом в видео-чате в тот самый момент, когда в ее квартиру ворвалось несколько вооруженных грабителей. Они связали Веронику и начали планомерно опустошать квартиру, вынося самое



ценное и сгружая все в припаркованное рядом с домом авто. Друг Вероники видел все происходящее на экране своего монитора. Он, хотя и проживал в Уругвае, сумел-таки позвонить дяде Вероники, который жил поблизости от нее. Дядя вызвал полицию, которая сработала весьма оперативно — приехала и взяла грабителей с полицином.

Самое забавное в этой истории — то, что разбойники поняли, как их засекли, только в суде, когда им зачитывали приговор...

Коровы — погибель Земли

Ученые США из штатов Небраска и Юта, объединив свои усилия через интернет, исследовали парниковый эффект на Земле. Шесть долгих лет шла работа. Собирались различные статьи из всех уголков Сети, проводились расчеты, делался анализ. И вот к какому неутешительному выводу пришли ученые после долгих лет исследований — оказывается, немалую роль в возникновении парникового эффекта на третьей от Солнца планете играют... коровы. Рогатые бестии выдыхают газ метан, который образуется в их кишечнике в процессе переваривания некоторых видов травы, потом всасывается в кровь и выделяется через легкие. За день одна корова (кто бы мог подумать!) способна надыхать до пятисот литров метана. Метан же, попав в атмосферу, не разрушается в ней до пятнадцати лет, способствуя сохранению тепла у поверхности планеты — то есть парниковому эффекту.

Сейчас ученые, обнаружив вклад коров в развитие парникового эффекта, решают очень важный вопрос: что бы такое сделать с рогатыми скотинками, чтобы они выдыхали метана поменьше? Что удивительно, уже почти придумали. Разработан целый ряд пищевых добавок, которыми можно подкармливать коров, отчего они будут выдыхать метана раза в три-четыре меньше обычного.

Но, как ни странно, про парниковый эффект выхлопных газов — с большим содержанием углекислого газа, который, к слову, разрушается не пятнадцать лет, как метан, а все двести, — американские ученые как бы забыли. И о том, что суммарный выброс выхлопов в атмосферу на порядок выше, чем у выдыхаемого коровами метана, — тоже.

SMS для молодежи

СРР, компания по исследованию мобильных и сетевых технологий, провела независимое исследование популярности SMS-сообщений в различных возрастных категориях. Результаты удивили многих. Оказывается, SMS-ки особенно популярны у молодежи. Почти восемьдесят процентов обладателей мобильных в возрасте до 25 лет предпочитают общаться именно через SMS, а обычный разговор считают не столь эффективным. Те же, кому перевалило за 30, наоборот, считают старый добрый звонок куда более эффективным способом передать информацию приятелю или деловому партнеру.

Проведя анализ содержимого SMS-сообщений, СРР заключили, что около тридцати процентов SMS — это поздравления, около двадцати процентов — сообщения с назначением встречи, десять процентов приходится на различного вида новости, а пять — на легкий телефонный флирт.

Данная информация особенно заинтересовала различные SMS-службы, которые с воодушевлением начали расширять рынок SMS-услуг, делая упор на различные открытки, с помощью которых можно поздравить кого угодно с чем угодно. Была даже замечена поздравительная открытка для президента США с изображением запуска ядерной боеголовки из Ирака.

Пиринг запеленгован

Сейчас во многих странах мира ведут нещадную борьбу с так называемыми пиринговыми сетями. Простому пользователю они больше известны как сети для обмена файла-

ми, классический пример — KaZaA. Данные сети запрещены во многих европейских странах и в США. Информационное агентство New York Times решило провести исследование и узнать, насколько эффективно проводится борьба с пиринговыми сетями на территории Штатов. Каково же было удивление исследователей, когда выяснилось, что шестая часть всех американцев (то есть приблизительно восемьдесят пять процентов всех пользователей интернета в США) ежедневно скачивают файлы — в большинстве случаев это нелегальные копии музыкальных клипов и фильмов — через пиринги. Получается, что приблизительно пятнадцать процентов жителей США можно в любой момент посадить за решетку...

Мобильно-эротическая связь

С появлением мобильных телефонов, поддерживающих стандарт 3G, появилась возможность передавать прямо на мобильник фото- и видеоролики достаточно высокого качества. Сначала компании мобильной связи предлагали пользователям различные красочные «обои» для сотовых, потом начали передавать различные аудио- и видеоклипы. И вот теперь додумались передавать по сотовой связи порноролики. Причем именно эта услуга быстро получила большую популярность среди владельцев сотовых телефонов. Все идет к тому, что рассылка различных XXX-роликов на мобильки превратится в настоящую индустрию. Уже сейчас в интернете можно найти рекомендации, как сделать красивый пикантный клип для сотового телефона и как получить за это деньги. Еще год-другой, и «мобильная» порноиндустрия по массовости догонит и перегонит порноиндустрию в Сети.



Российским пользователям мобильных до недавнего времени подобный сервис был недоступен. Конечно, можно было закачать на мобильник изображение с компьютера. Но, во-первых, картинку, чтобы она хорошо выглядела на экране сотового телефона, предварительно нужно соответствующим образом обработать, что умеет далеко не каж-

дый. Во-вторых, речь идет все-таки о службе, то есть о массовой рассылке на мобильники фотографий эротического содержания, а не о частной инициативе отдельных владельцев сотовых телефонов.

И вот в России появилась первая такая служба. Открыла ее для своих клиентов компания "Мегафон". Теперь любой желающий может скачать себе на мобильный телефон заставку — качественную эротическую фотографию. Чтобы воспользоваться этой услугой "Мегафона", достаточно послать SMS-запрос на сервер. Делается это из SIM-меню любого MMS-телефона (MMS — Multimedia Messaging Service, функция для передачи качественных графических и звуковых сообщений на сотовые телефоны), подключенного к "Мегафону". Передача одной картинке стоит 36 центов. Фотографии сделаны профессиональными фотографами, работающими в жанре "ню". С каждым фотографом заключен контракт, разрешающий использовать фотографии в качестве заставок для мобильных. Например, можно заказать себе в качестве заставки работы самого Петра Аникина. Тем, кто увлекается фотографией, это имя хорошо знакомо, прочим же поясним. Петр Аникин — известный у нас и за рубежом фотограф, снимающий обнаженную натуру и не раз публиковавшийся в таких журналах, как Men's Health, L'Officiel, Vogue, Elle, Cosmopolitan.

Хакерята учатся... вскрывать

Смешной и одновременно грустный случай



произошел в Германии. Один отрок десяти лет от роду возомнил себя крутым хакером. Причем не только возомнил, но и продемонстрировал миру, на что способны юные кракеры. Покопавшись немного в Сети, паренек каким-то одному

только ему ведомым способом узнал пропускные коды на автостоянку банка, расположенного неподалеку. После чего юный хакер вышел из дому, перешел улицу, воспользовавшись кодом, зашел на территорию банка и сумел вывести из ворот "Ягуар", принадлежавший директору банка. Как ему удалось открыть дверь авто да еще и завести дорогой драндулет без ключа — история умалчивает. Известно одно — выехав на улицу, хакеренок втопил педаль газа в пол и разогнал "Ягуар" до ста километров в час. После чего протаранил ближайший фонарный столб и был доставлен на "скорой" в ближайшее травматологическое отделение с подозрением на сотрясение мозга.

Пока юный хакер находится на долечивании в стационаре, его родителям уже пришел счет на пятьдесят тысяч евро — за разбитый автомобиль...

Интернет-сифилис

Интересное исследование провели медики из Сан-Франциско. Они изучили зависимость заражения некоторых групп населения венерическими заболеваниями от того, посещают



ли люди данных групп интернет или нет. И пришли врачи к малоутешительным для нас — сетям — выводам. Оказывается, что вероятность заболеть, например, сифилисом у пользователей Сети почти на сорок процентов выше, чем у обычных людей. На вопрос, как же так — вот, мол, сижу я, лазаю по интернету и вдруг заражаюсь, например, гонореей, — врачи отвечают примерно следующее. Сеть дает возможность легко познакомиться с потенциальным половым партнером. Увеличивает число случайных половых контактов. Особенно, по мнению медиков из Сан-Франциско, это касается геев. Им вдвойне не повезло — вероятность чем-нибудь заразиться при знакомстве через онлайн у них увеличивается чуть ли не в два раза. Так что, товарищи пользователи, будьте осторожны: по интернету гуляйте, но сомнительных знакомств избегайте.

Сетевой форсаж

Ученые, работающие в Калифорнийском Технологическом институте Пассадана, утверждают, что скорость передачи данных из интернета можно увеличить без малого в десять раз. По словам ученых, протокол передачи TCP, разработанный еще в семидесятых годах прошлого века, не является идеальным. Данные дробятся на пакеты размером полторы тысячи байт. В каждом пакете содержатся данные о компьютерах отправителя и получателя пакета. Когда пакет, что называется, прибыл на место назначения, машина получателя



должна отправить информацию на компьютер отправителя, что пакет успешно доставлен. Если такого сигнала послано не будет, то пакет отправят повторно.

Ученые вычислили, что именно из-за подобных повторных посылов уже успешно отправленных пакетов реальная скорость соединения по TCP существенно ниже максимально возможной, и предложили использовать новый протокол передачи данных — Fast TCP. Этот протокол не ждет, пока компьютер получателя отправит ответ об успешном приходе пакета, а сразу посылает второй пакет. И уже во время передачи этого второго пакета фиксируется, пришел ли первый. Если не пришел, то он посылается повторно.

В ноябре 2002 года протокол Fast TCP уже был протестирован на одной из компьютерных конференций. Скорость по Fast TCP была выше в три раза, чем по TCP. Осталось только дождаться, когда поддержка протокола станет массовой.

Жирафы — нервные зверюги

Увидеть рождение жирафа сложно. Как в природе, так и в неволе. Во-первых, жирафа приносит приплод раз в пять-шесть лет. Во-вторых, жирафы — зверюги весьма нервные, не терпят присутствия кого-либо рядом с собой во время родов. Особенно человека.

Помимо того, что жирафы нервные, они еще и очень чуткие. Способны учуять человека за несколько километров и устремиться рожать на другой край африканской саванны. В зоопарках же бежать некуда, поэтому жирафы, учуяв человека, просто... не рожают. Терпят, пока человек уйдет. Почему жирафы такие нервные и не соглашаются рожать в присутствии человека, никто толком не знает. Ученые подозревают, что это от того, что при рождении жирафу приходится падать почти с двухметровой высоты. Это рост мамы, которая во время акта дето-, а точнее, жирафорождения не ложится, а продолжает стоять. При этом новорожденный жираф сильно ударяется головой о твердый грунт — в саванне другого просто нет — или об асфальт загон, и этот стресс выводит его из состояния душевного равновесия на всю оставшуюся жизнь.

Поэтому, чтобы жирафам не пришлось долго терпеть, во время родов в зоопарках их запирают в темных вольерах, куда не пускают даже зрителей.

Но совсем недавно любой пользователь интернета мог понаблюдать столь редкое событие — жирафы роды — в режиме реального времени. Показ организовала компания FFH

(www.ffh.de), сотрудники которой уговорили работников одного из немецких зоопарков установить веб-камеру в "родильном" загоне.

Посмотреть на роды собрались сотни тысяч пользователей... Со слов очевидцев, жирафенку действительно пришлось рухнуть с двухметровой высоты. Но упал он на заранее подстеленную в загоне солому, так что не сильно ушибся. Если жирафенок окажется самкой и если предположения ученых о том, что нервность жирафов обусловлена "родовым" падением, верны... То, возможно,

жирафа, когда подрастет, согласится рожать уже и в присутствии человека. И наблюдать за родами можно будет своими глазами, а не через объектив веб-камеры. ■

Вадим Белых
Vasya-Pupkin@igromania.rumulti
theft
autoСетевой
беспредел

Основы игры в GTA 3 по сети и через интернет

GTA 3 — безусловный хит. Единственный и очень серьезный недостаток игры — отсутствие мультиплеерного режима. Однако в GTA 3 можно поиграть по сети и даже через интернет. Но как наладить нормальный коннект и подключить к многопользовательской игре?

Скриптовая археология

Сразу после выхода GTA 3 фанаты выпустили большое количество утилит для любимой иг-



▲ Стрелками в модификации помечаются другие игроки. Таким образом, потенциального противника или товарища видно издалека. С простым прохожим — не перепутать.

ры. Среди них была и утилита GXT editor, предназначенная для редактирования игрового текста. Эта программа использовалась игроками в основном для переименования машин. Но однажды пользователи наткнулись на интересные строки в скриптах игры.

...23 мая 2002 года. В Сети появляется информация о том, что в коде присутствуют строки, относящиеся к сетевому режиму! Это были скрытые пункты меню — Gamespy, Multiplayer, Hostgame, Findgame и Connection24. Потом было найдено еще множество "мусора", который забыли убрать разработчики: поля для ввода адреса сервера, окошко пинга. Чуть позже сами разработчики объяснили, откуда взялись эти строчки кода...

Несбывшиеся планы

Изначально DMA (ныне Rockstar North) планировали сделать мультиплеер важнейшей



▲ Выбор группировки, за которую вы будете играть.

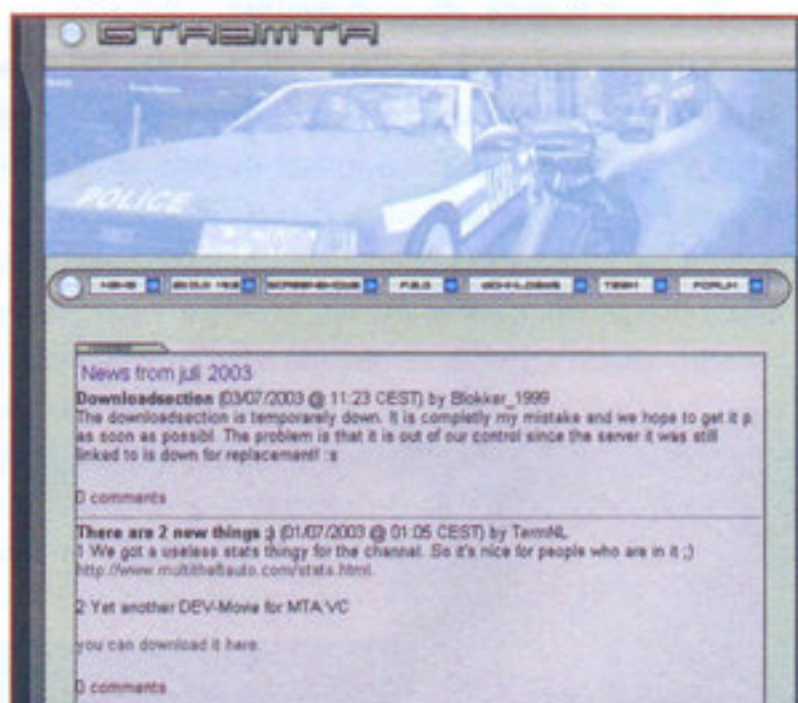
частью GTA 3. Но идея не была реализована, потому что ребятам из Rockstar не понравилось то, как будет выглядеть сетевой режим. Они хотели что-то более эксклюзивное для столь мощной серии. Поэтому разработка мультиплеера была прекращена на полпути. Отсюда и "мусор" в скриптах.

Конечно, пользователи сразу после выхода игры набросились на Rockstar. Конференции и почтовые адреса компании разрывались от гневных посланий — ведь мультиплеер обещали, но не сделали. Но Rockstar остались холодны к мольбам и проклятиям. Не было ни патчей, ни аддонов.

Но возмущались не все. Те, кто не кричал, разделились на две группы: оптимистов и программистов. Первые, надев розовые очки, ждали, когда Rockstar наконец выпустит мультиплеерный аддон, тогда как программисты... Впрочем, о них отдельный разговор.

Творцы виртуальных миров

...12 февраля 2003 года. Неизвестная группа энтузиастов-программистов во главе с неким IJsVogel публикует на сайте www.gta3am.tk но-

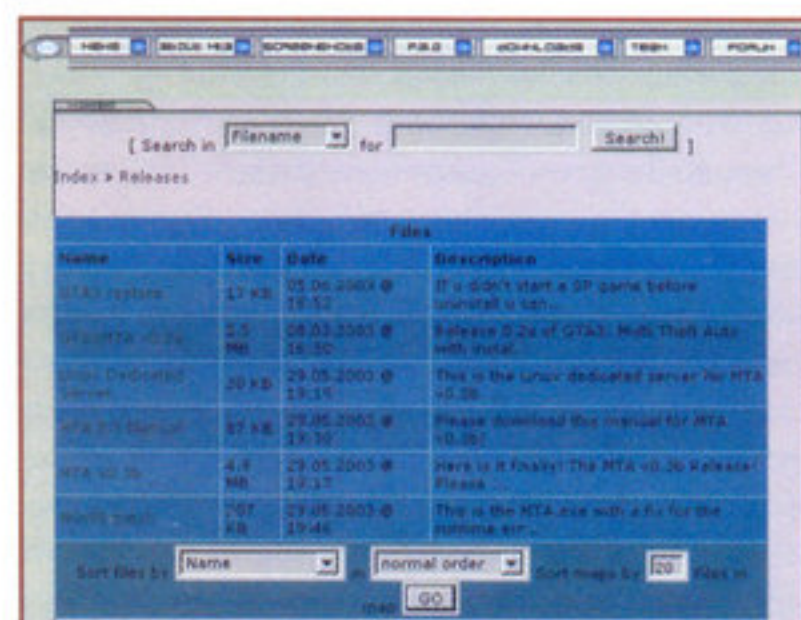


▲ Так выглядит сайт разработчиков мода Multi Theft Auto.

вость... о выходе сетевого мода для GTA 3! Правда, работоспособным этот мод назвать было сложно, но начало эпохи Multi Theft Auto (название проекта) было положено.

MTA 0.1a: Большие надежды

Первая версия мода вызвала настоящий фурор среди пользователей. Через день после опубликования новости сайт мода был уже недоступен — столько народу ломанулось на ресурс. Все хотели посмотреть на чудо — вот только смотреть пока было не на что. Модификация позволяла играть одновременно только двум пользователям и только по локалке. В игре нельзя было ходить пешком, врезаться друг в друга на авто, видеть реальную модель автомобиля противника. Нельзя было посылать сообщения



▲ С сайта Multi Theft Auto можно скачать все три версии мода — поскольку какая-то из версий из-за багов может не работать на каких-то конфигурациях.

(чатиться). Игра жутко лагала, потому что синхронизации (real time synchronization) не было и в помине. По сути, это и игрой-то назвать было нельзя. Одно издевательство. Чего только стоила инструкция по инсталляции! Приведем пример — создание модели игрока:

"На сервере вы должны сесть в автомобиль (неважно какого типа), затем немедленно выйти из автомобиля (теперь автомобиль, из которого вы только что вышли, будет автомобилем вашего соперника), затем сесть в другой автомобиль (это уже ваш автомобиль). Теперь клиент должен сделать то же самое, затем оба должны нажать Ctrl+F12".

Но все это было не столь важно. Геймеры, узнав, что в любимую игру можно будет резаться по сети и через интернет, были готовы ждать.

MTA 0.2a: Все еще впереди

Команда программистов заметно расширилась, появился новый домен <http://multi Theft Auto.com>, был сделан сайт на красивом графическом веб-движке. 2 марта 2003 года вышла вторая версия модификации. Спектр возможностей



▲ Старт гонок между двумя "Додо". Да, в MTA можно устраивать гонки не только на авто, но и на самолетах.

в новой версии мода заметно увеличился. Было исправлено множество багов сетевого кода, по-



▲ База мафии.

явился поиск сервера через IRC и чат для общения. Перед началом игры можно было переговорить с оппонентом через консольный чат. Однако все так же нельзя было вылезать из машин и ходить пешком.

В данную версию мода уже можно было нормально играть. Версию же 0.3b разработчики обещали сделать более стабильной, исправив все найденные ранее баги, добавив новые игровые режимы и наконец-то присовокупив возможность перемещаться пешком по виртуальному городу.

MTA 0.3b: ЧУДЕСА ТРЕТЬЕЙ ВЕРСИИ

Третью версию Multi Theft Auto геймеры ждали больше всего, и, как назло, она все никак не появлялась. 15 марта 2003 года было заявлено, что MTA 0.3b почти готова, но позже начали поступать плохие новости. То у разработчиков ломался компьютер, то сетевой ко-



▲ Засада! Умело организованная за-
падня. Если враг стоит в дверном
проеме или у окна, то стрелки, по-
казывающей, что персонажем уп-
равляет живой человек, а не компь-
ютер, не видно...

дер заболел гриппом. В то время как выход новой версии мода откладывался, на сайте появлялись анонсы нововведений. Геймеры просто таяли, читая на страничке разработчиков названия новых режимов сетевой игры: Deathmatch, Team Deathmatch, Liberty City Survivor (Last Man Standing), Freeze Tag, Speed (по фильму "Скорость").

25 апреля счетчик на сайте показывал более 90% готовности мода. Было опубликовано множество скриншотов, сделанных в процессе тестирования, также был опубликован анонс о выходе. Но что-то не клеилось — и модификация все еще оставалась в разработке.

Но вот, наконец, 30 мая MTA 0.3b была выложена для скачивания...

Третья версия совершила революцию. Теперь игра поддерживала до 21 игрока как по сети, так и при игре через интернет. Геймеры получили возможность видеть друг друга при езде и при ходьбе. Тут же появились две группировки игроков: Diablos и Mafia (отличаются автомобилями).

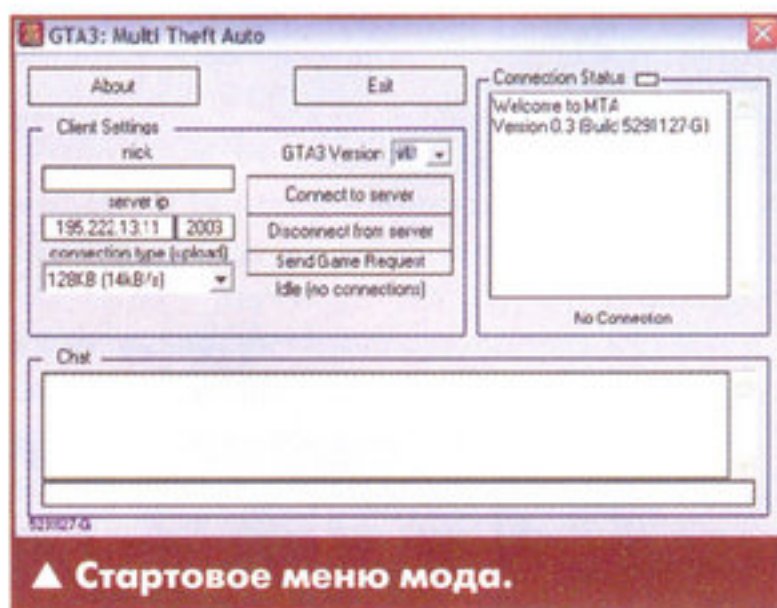
День сегодняшний

На данный момент MTA 0.3b — самая последняя и стабильная версия мультиплеерной модификации. И все же она еще далека от совершенства. В игре большое количество багов. В любой момент из вашей машины может выпасть самолет или еще какой-либо объект игрового мира. Довольно часто вы видите противника, идущего пешком, а он на самом деле едет в автомобиле. Очень редко удается встретиться в бою друг с другом, так как погрешность размещения игроков составляет несколько метров, поэтому попасть в противника сложно. У машин часто выпадают текстуры; взрывы, дым и пули отключены по причине снижения расходов трафика. Но лаг все равно остается постоянным "атрибутом" геймплея — машина противника не едет, а дергается, и это при десятимегабитной сети. В интернете ситуация еще хуже — игра запросто может вылететь в Windows с ошибкой.

Но все это ерунда по сравнению с удовольствием, которое можно получить от совместного крутого пике с товарищем на двух самолетах или гонок по оживленным автотрассам на предельной скорости... Большинство геймеров, ощутив все прелести сетевого геймплея, не замечают глюков и сильного лага.

Скоростной заезд

Настройка сетевой игры не относится к ряду интуитивно понятных, поэтому давайте разберемся, как все правильно подключить, чтобы можно было погонять с приятелем по улицам Либерти-сити. Дистрибутив весит 4.9Мб. Его можно либо скачать с официального сайта разработчиков (www.multitheftauto.com), либо взять с нашего компактa.



▲ Стартовое меню мода.

Произведите установку в папку GTA 3. Разберем, как запустить свой игровой сервер.

После успешной установки запустите из меню Пуск GTA3 MTA Launcher и нажмите **Configure Server**.

Здесь нам интересны четыре строчки:

Server name — имя сервера.

Port — порт. Советуем менять его только в том случае, если прописанный по умолчанию заблокирован у вас файрволом или провайдером.

Maximum number of players — максимальное количество игроков.

ASE — будет ли виден ваш сервер в интернете.

Вкладка **Gamemodes** в этом релизе недоступна.

Жмите **Save Settings And Launch Server**. За-

тем, уже в главном меню, — **Launch Server**. Запустится сервер, после чего нажмите **Alt+Tab** и после этого на кнопку **GTA3 MTA**. Запустится GTA 3. Дождитесь загрузки главного меню. Опять нажмите **Alt+Tab**. Вы увидите консоль MTA с полями:

Nick — введите сюда свой ник.

Server ip — введите сюда IP-адрес сервера. В данном случае вам нужно ввести свой IP, так как ваш компьютер является сервером. Если вы подключаетесь к уже созданному кем-то серверу, то в этом поле надо прописать IP сервера.



▲ Легкий пинок сзади — и авто отправляется в долгий полет в пропасть.

Connection type(upload) — скорость подключения. Если вы находитесь в локальной сети, то выбирайте максимальную скорость.

GTA3 Version — в этом поле оставьте v1.1, так как MTA была протестирована и работает только с этой версией GTA 3.

Жмите **Connect To Server**. Если вы все сделали правильно, то в консоли должно быть написано:

Connecting to server
Waiting for request
Assigned ID: 0
Gametype: DM
Connection found, ping received

Возвращайтесь в GTA 3 и создавайте новую игру. После загрузки вы начнете "летать" по городу.

Нажмите

Alt+Tab и в консоли —

Send Game Request.

После этого

возвращайтесь

в GTA 3 и по-

щелкайте по

любым клави-

шам. Главный

герой появится

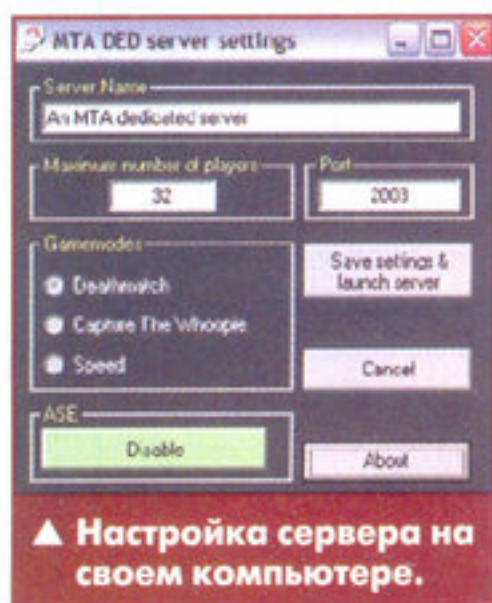
на крыше зда-

ния для выбора

игровой сторо-

ны. После этого

начнется игра.



▲ Настройка сервера на
своем компьютере.

В данный момент на сайте MTA анонсировали новую версию MTA 0.3.5 с улучшенным сетевым кодом (исправлена проблема лагов и создана синхронизация в реальном времени), обновлен интерфейс, добавлен голосовой чат. Как только выйдет новая версия мода, мы обязательно выложим ее на наш компакт. Если в настройки сетевой игры будут внесены существенные изменения, мы опубликуем небольшой материал на эту тему. ■

Язык веб-программирования от "Студии Артемия Лебедева"



Андрей Краснов (rusputin@igromania.ru)

За последние два-три года появилось большое количество языков для веб-программирования. Достаточно вспомнить Python, Perl, PHP... Одним из самых перспективных для создания веб-страничек на сегодняшний день считается язык Parser от "Студии Артемия Лебедева". "Парсер" не так уж молод, он существует около шести лет, но популярность снискал лишь в кругу специалистов. Простым же пользователям об этой технологии мало что известно.

Языковые тонкости

Parser — это язык программирования для облегчения HTML-верстки. В код страницы вставляются специальные конструкции. Затем, по запросу браузера пользователя, они обрабатываются интерпретатором “Парсера”, преобразуясь при этом в стандартные HTML-теги. В результате страница, написанная с использованием языка программирования, ничем не отличается от страницы, написанной на “чистом” HTML. Но... времени на ее создание уйдет значительно меньше. Например, чтобы задействовать базы данных, необязательно прибегать к использованию заумных Perl или PHP.



Одним из главных достоинств и отличий “Парсера” от многих других языков веб-программирования является его модульность. Для подключения дополнительных функций достаточно лишь добавить библиотеку-модуль к программе — и можно вновь приступить к работе. При этом, если какая-то функция не нужна, ее можно в любой момент удалить, просто уничтожив соответствующий файл в наборе библиотек.

Поддержка XML (новый стандарт веб-тегов) — еще один плюс Parser. Многие специалисты прогнозируют скорую кончину HTML, на смену которому придет именно XML. Напомню, что технология

XML используется не только в Web. Разработчики прикладного ПО давно уже взяли на заметку XML как очень перспективный язык разметки.

Продолжая тему совместимости, стоит отметить еще один важный факт. Поклонникам Perl хорошо известны так называемые "регулярные выражения". Они служат, прежде всего, для

быстрого форматирования текста. В Parser такая возможность также имеется. Причем "выражения" очень похожи на те, что есть в Perl, они даже называются "Perl-совместимыми".

На данный момент “Парсер” нельзя назвать мультиплатформенным. Среди поддерживаемых операционных систем — Windows, FreeBSD и Redhat. Выбор небогат, но, учитывая, что основная масса пользователей сидит под Windows, — отсутствие поддержки Linux не является проблемой.

Другой альтернативы нет?

Parser — неплохой язык программирования для веб, но... Конкурентов хватает. Есть ли что-то, заставляющее пользователя остановить свой выбор именно на "Парсере"? Начать стоит с того, что "Парсер" *полностью бесплатен*. На Западе за продукт подобного уровня просят обычно не менее пяти сотен долларов (а то и тысячу!). Это первых. Во-вторых, "Парсер" — *русскоязычная* система и поддерживается нашими специалистами. А это немаловажный факт. Всегда можно задать вопрос в службу поддержки и оперативно получить ответ. Помимо этого, "Парсер" распространяется в открытых исходных кодах. Другими словами, вы можете сами рекомпилировать дистрибутив и собрать свой, подходящий именно под ваши нужды.

В последнее время ведущие хостинг-провайдеры России стали активно поддерживать "Парсер". Возможно, скоро это станет нормой. И поддержка данного языка будет столь же привычна, как и поддержка PHP, MySQL, SSI и Perl.

А где же, спросите, критика? Неужели нет недостатков? Серьезных недостатков действительно нет. Есть мелочи, которые неудобны для некоторых про-

фессионалов, но с точки зрения рядового пользователя "Парсер" почти идеален. Не следует думать, что это какая-то уникальная особенность — например, ядро Perl тоже, что называется, вылизано до блеска, — но для простых пользователей это чуть ли не основополагающий фактор. Не имея глубоких познаний в веб-программировании, совсем не хочется тратить время на разбор

глюков языка, изучая длинные списки багов. В случае с "Парсером" этого делать не придется.

Взгляд разработчиков

На наши вопросы любезно согласился ответить один из авторов технологии Parser **Константин Моршнев** (moko@design.ru).

“Игромания” ([И]): Когда и почему возникла идея создания нового языка программирования?

Константин ([К]): Parser появился в "Студии Артемия Лебедева" в 1997 году. Это в первую очередь инструмент для создания сайтов, удобно интегрирующий в себе типовые потребности, и только во вторую очередь язык программирования. Эта концепция доказала свою жизнеспособность, и поэтому Parser продолжает развиваться и использоваться как в студии, так и за ее пределами.

[И]: *Parser* и *PHP* — конкуренты или..?

[К]: Поскольку и Parser, и PHP используются для создания сайтов, то, конечно, они являются конкурентами. Но подход используется разный. PHP — это в первую очередь язык программирования общего применения. А Parser даже на уровне синтаксиса специализирован для создания сайтов.

[И]: Почему "Парсер" бесплатен?

[К]: Не только бесплатен, но и доступен в документированных исходных текстах. "Парсер" — это один из вкладов "Студии Артемия Лебедева"

и в копилку бесплатного ПО, и в развитие интернета. Все пользуются бесплатным ПО, но мало кто думает о том, что если никто не будет его разрабатывать, то и пользоваться будет нечем.

[И]: Новичку в программировании под силу освоить Parser? Что для этого нужно?

[K]: Скорее, задача

Parser — подтолкнуть новичка учиться дальше, подсказать, как лучше делать сайты. Parser помогает легко связать и использовать при разработке сайтов базы данных, XML/XSL, и именно их в основном и необходимо осваивать. Общий багаж знаний, необходимый сейчас для создания полноценных сайтов с помощью инструментов класса Parser или PHP, достаточно велик, а сам Parser или PHP — лишь малая часть этого объема. Но если мы говорим о программистах, у которых есть этот багаж, — то это правильный путь, и начинать с Parser им, возможно, будет чуть проще.

К сожалению, обо всем рассказать в рамках одного обзора невозможно. Если у вас появятся конкретные вопросы по “Парсеру” или другим языкам веб-программирования, присылайте их на адрес MakearenkOFF@igromania.ru — мы составим FAQ или напишем развернутую статью по наиболее интересующему вас продукту.

Последнюю версию Parser можно скачать с www.parser.ru/download. Процесс установки детально описан на www.parser.ru/docs. ■

```
while. Цикл с условием
```

```
while(условие) {тело}
```

Оператор `while` повторяет тело цикла, пока условие истинно. Если условие заведомо ложно, тело цикла не выполнится ни разу.

Пример использования

```
$!little_negros(10)
while($!little_negros > 0){
  <br>
  $!little_negros неграмотно пишет купаться в море.
  Один из них "$!little_negros.deg[]" утон,
  ему срубил гроб, и вот вам результат -
  $!little_negros неграмотно.
}
```

Цикл с условием, написанный на Parser.

```
Простой пример

@unhandled_exception(exception:stack)
$response:Content-type{
    $.value[test/html]
    $.charset[$response:charset]
}

<title>UNHANDLED EXCEPTION {root}</title>
<body bgcolor=white>
<font color=black>
<pre>*!_ain[html]($exception.comment)</pre>
*if(def $exception.source){
    <b>$exception.source</b><br>
    <pre>*untaint[html]($exception.file^{$exception.lineno^})</pre>
}
*if(def $exception.type){exception.type=$exception.type}
*if($stack){
    <br>
    *stack_memo[
        <tt>$stack.name</tt> $stack.file^{$stack.lineno^}<br>
    ]
}
```

Пример кода на Parser

СКОРОСТНОЙ ДОСТУП В ИНТЕРНЕТ ДЛЯ ДОМА

**Ваша телефонная линия способна
стать скоростным цифровым
каналом, в котором мирно
уживаются телефон и быстрый
Интернет**



Вы получаете:

- Постоянное подключение к Интернету
- Неограниченный по времени доступ – Вы платите только за реальную информацию
- Свободный телефон – пользоваться им и работать в Интернете можно одновременно
- Скорость доступа до 7,5 Мбит/с.

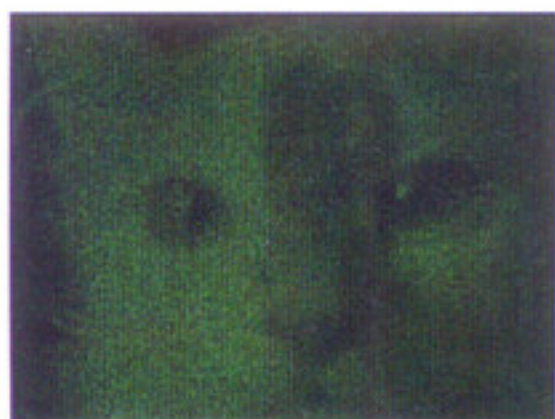


753•8282
<http://tochka.ru>



Интересное в сети

www.reactorartgroup.com



Страничка креативной студии "Реактор", занимающейся разработкой веб-сайтов для компаний и частных лиц на

территории Украины. Студия делает отличные сайты, но данный ресурс для простого пользователя, не желающего заказывать домашнюю страничку, в первую очередь интересен проектом **Matrix Viewer**. Заходите прямиком по ссылке www.reactorartgroup.com/matrix.

Matrix Viewer — это своеобразный графический анализатор/преобразователь. Вы можете загрузить на сайт через интернет-браузер любую картинку, а MV преобразует ее в картинку, похожую на изображение из фильма "Матрица". В виде зеленых циферок различной яркости. Прежде чем загружать арт, прочитайте рекомендации насчет того, какого формата должна быть картинка. Фото и рисунки с мелкими деталями и слабым контрастом в преобразованном виде будут выглядеть плохо. Лучше всего выбирать небольшие арты с крупными объектами, хорошо "отделенными" от фона.

www.themexp.org



Отличный сайт с темой для WinXP. В огромной коллекции можно найти тему практически на любой вкус. Горы, автомобили, быт, компьютерные игры, спорт...



www.imena.org

популярно об именах и фамилиях

Имена
Фамилии
Книги
О сайте

На сайте в доступной форме рассказано об именах и фамилиях — русских и не только. В отличие от многих других источников,

где просто приведены значения того или иного имени, на данном ресурсе собрана подробнейшая информация о каждом имени, рассказано, откуда оно взялось, как звучало на том языке, из которого пришло... Помимо описаний конкретных имен, на сайте представлена информация о том, откуда вообще произошли имена, как образовывались фамилии на Руси.

Например, знаете ли вы, что русские имена Даня и Павел — еврейского происхождения? А что имена бывают одноличными и двуличными? А откуда берутся двусоставные фамилии? Обо всем этом вы можете прочесть на сайте.

Если вам вдруг захочется узнать, как пишется

ваше имя на арамейском, греческом, японском или каком-либо другом языке мира, обязательно зайдите на эту страничку: www.languages-of-the-world.info/YourNameIn/index.html.

www.citesciences.fr



Французский сайт, посвященный различным новейшим технологиям. Тому, как и из чего получают лекарства, как тестируют и определяют целевую группу различных бытовых приборов... Если вы не знаете французского, то для вас данный ресурс может быть интересен только одним разделом — www.citesciences.fr/english/la_cite/expo/explora/image/mona.html#. Вроде бы — до боли знакомая старушка Мона Лиза. Но стоит навести курсор мышки на одно из слов справа от изображения...

www.nerdrum.com

На сайте собраны практически все картины норвежского художника Одда Нердрума (Odd Nerdrum). Рисует Одд в классическом и в сюрреалистическом стиле, хотя сам говорит, что делает так называемый "китч" — противопоставление всему современному искусству. Большинство работ представлены в больших разрешениях, что позволяет использовать их как обои для рабочего стола Windows. Особое внимание советуем обратить не на последние работы художника, а на картины середины девяностых годов XX века.

Odd Nerdrum



www.howstrange.com



Помните из "Человека с бульвара капуцинов" — "Джонни, давай сделаем монтаж..."? На сайте представлена коллекция картинок, полученных путем фотомонтажа. Никаких примитивных шуточек детсадовского уровня. Только высокопрофессиональные работы. Понять, что какая-либо картинка получена путем программного слияния нескольких артов, можно только по смыслу, — глядя на кро-



лика размером с дом или размахивающего ятаганом Йоду с пиратской треуголкой на голове.

www.nipponham.co.jp



Сайт на японском языке, посвященный вкусной и здоровой пище. Изучать японские

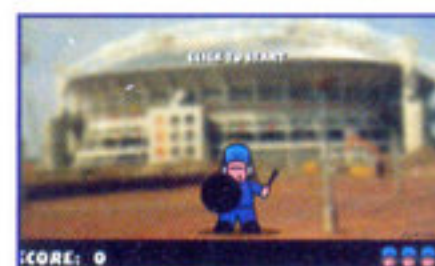
иероглифы — забава для избранных, а вот ознакомиться с коллекцией картинок мяско-икэбан, проживающей по адресу www.nipponham.co.jp/winny/kazari/index.html, рекомендуется всем. Причем можно не только посмотреть на забавных слоников, акул, мишек и прочую живность, созданную из... колбасы, сосисок, запеканки, но и научиться делать не менее красиво. Подробная инструкция, какого размера кусочек от колбасы надо отрезать и как его свернуть, чтобы получилось красиво, прилагается.



<http://ynm.nm.ru>



Сайт с небольшой подборкой прикольных картинок и флэш-роликов. Особого внимания заслуживают две игрушки, сделанные на флэше. Располагающаяся прямо на сайте игра <http://ynm.nm.ru/flash/kookinkidz.swf> — полет маленькой ведьмочки. Веселая старушенция на метле должна собирать и бросать в котел... детей. Несмотря на мрачную подоплеку, игра очень веселая. По ссылке <http://ynm.nm.ru/flash/zero.swf> разместились еще одна очень веселая флэшевая игрушка. На экране стоит полицейский со щитом, а в него из толпы летят различные предметы — банки, бутылки, огрызки яблок. Управляя щитом, нужно избежать прямого попадания.



www.kommunalka.spb.ru

Музей коммуналок Санкт-Петербурга. Коммунальные квартиры, как это ни грустно, до сих

пор одна из граней реальности нашей жизни. Их много. В коммуналках в одном только Питере живет несколько десятков тысяч человек.

Но несмотря на то, что жизнь в коммунальной квартире полна конкуренции с

соседями за ресурсы кухни и санузла, свар в коридорах и грязи в парадном, в коммуналках есть и своя романтика. На сайте представлены фотографии коммуналок с комментариями. Когда налюбуется на фотки, обязательно зайдите в разделы "Библиотека" и "История", где можно прочитать немало интересного о прошлом, настоящем и возможном будущем жителей много-многоквартирных квартир.

www.ewhite.com



Галерея необычного искусства. Так называют свой сайт сами создатели. Хочется назвать картины, представленные на ресурсе, — сюрреализмом. Но это не совсем

так. Некоторые работы буквально приковывают взгляд, заставляя возвращаться и просматривать их снова и снова.

<http://china2000.fromru.com>



Пропандистские плакаты, оказывается, печатали не только в Советском Союзе и фашистской Германии. Были они и в Китае. На сайте собрано множество сканированных изображений таких плакатов за разные периоды существования КНР. Представлена печатная продукция с 1947 по 1997 годы. Все плакаты снабжены комментарием на русском языке, так что — нетрудно разобраться, к чему какой плакат призывал.

www.terminator-3.ru



Официальный русскоязычный сайт фильма "Терминатор 3: Восстание машин". Дизайн ресурса — на пять с плюсом. Все разделы сделаны на флэше и оформлены в фирменном терминаторском стиле. Начинка сайта тоже на уровне. Информация о фильме, концепт-арт, видеоролики, обои для рабочего стола, шкурки для Windows Media Player... Всем фанатам фильма посетить обязательно.

www.romanm.ch



Мы неоднократно приводили ссылки на сайты с ASCII-графикой (рисунками, выполненными с помощью символов стандартных компьютерных шрифтов). Данный же сайт весь (!!!) нарисован ASCII-символами. Выглядит, мягко говоря, забавно.

В разделе Movies можно посмотреть более двадцати мини-фильмов, целиком сделанных в ASCII-стиле. Причем не простые "плоские" работы, а почти объемная анимация. Как вам, например, сюжеты из первой и второй частей "Матрицы", отрисованные с помощью ASCII-кода? Настоящее произведение искусства — рекомендуется всем.

www.somn.info



"Сомнамбулятор" — сайт, целиком посвященный сну во всех их проявлениях. Пожалуй, наиболее полно охарактеризовали проект сами создатели: "НЕкоммерческий проект Интерактивного Снохождения, избавленный от муты псевдонаучного очковитательства. Здесь Вы можете публиковать свои сны, комментировать их, комментировать чужие сны, обсуждать разнообразные вопросы сновидения, писать и читать статьи на эту тему...". Всем, кто интересуется снами, посетить сайт в обязательном порядке.

www.harrisindustrialgases.com



Сайт о газосварке. Наиболее интересным разделом является галерея — www.harrisindustrialgases.com/prohood.htm, где собраны изображения самых необычных масок газосварщика. Забавно, наверное, сваривать стальные конструкции в маске Кинг-Конга...

www.petobessed.com



Портреты домашних животных. Не фотоизображения, а портреты, выполненные при помощи кисти и красок. Причем кошечек, собачек, ящерок, змеек и прочих домашних любимцев художники изображают порой в самых непредсказуемых ракурсах и обстановке. Как вам, например, собака, рисующая другую собаку?



www.moonamtrak.org

Есть на этом свете любители манной каши, домашних животных, прогулок на свежем воздухе... А есть — любители показывать проезжающим мимо поездам свои голые задницы. Судя по описанию на сайте, удовольствие от этого демонстраторы, простите, задниц получают море. Заходите — посмотрите и почитайте.

<http://letthesquashingbegin.warnerbros.com>



Eight Legged Freaks — 3D-игра по фильму "Арахноид", охота на пауков. Оказывается, пауки — источник нескончаемых бед человечества.

Избавиться от восьминогих бестий — ваша прямая обязанность. Можно сказать, ваш долг! Можно играть в онлайн, соревнуясь с другими арахноненавистниками, а можно взять дистрибутив игры с нашего компакт и насладиться паукубийством в гордом одиночестве.

В игре четыре вида оружия — арбалет, "гвоздемет", баллончик с инсектицидом и дробовик. Дизайн уровней незамысловат, но от этого убивать пауков не становится менее интересно. Главное, не забудьте, что основная задача на каждом уровне — не прикончить максимум тварей (они респавнятся с завидной регулярностью), а собрать все ключи и перейти на следующий уровень.

<http://wap.leysart.ru>

Игры, картинки и мелодии для мобильных телефонов. Качайте, заливайте в "трубы" и наслаждайтесь...

www.hl2.ru



Отличный русскоязычный сайт по игре Half-Life 2. Регулярно обновляемая новостная лента, большая подборка статей по игре, информация об оружии и врагах Фримена, а также скриншоты, игровой арт, обои для рабочего стола и большая коллекция тематических ссылок. Всем фанатам "Халфы" — сайт в закладки. ■

Компьютерная медицина

Интервью
с Евгением Касперским

TanaT (TanaT@igromania.ru)



Не стоит объяснять, что такое вирусы, какими они бывают и как с ними бороться. На эту тему написаны сотни книг, да и мы уже не раз касались этой темы на страницах "Игромании". Сейчас мы попытаемся разобраться с другим, более важным вопросом: почему люди создают такие программы? Зачем им это нужно? Многие вирусы являются просто шедеврами "программостроения"! Написать их под силу только одаренным людям, имеющим очень глубокие знания о строении ОС и архитектуре 80x86. Что толкает таких гениев на преступную стезю? За ответами мы обратились к лучшему вирусологу страны — Евгению Касперскому.

"Игромания" ([И]): Евгений, можно ли как-нибудь классифицировать всех вирусмейкеров?

Евгений ([Е]): Цитируя любимца детей конца прошлого века, великого Ежика-В-Тумане, эта обобщающая классификация будет звучать как "псих". С той или иной степенью отклонения люди, создающие вирусы, действительно являются ненормальными, страдающими синдромом деструктивности или геростратовой манией величия.

Я разделяю таких людей на несколько групп. Первая, наиболее многочисленная и бестолковая, состоит из школьников и студентов, пишущих вирусы просто для того, чтобы это попробовать, слиться, так сказать, с последними веяниями моды. Это сравнимо с подростковым курением, когда молодые люди желают любыми способами приобщиться к взрослой жизни. Однако, как показывает практика, это оказывается чистой воды самообманом.

Вторую группу составляют матерые кибер-хулиганы, для которых вирусостроительство уже является своего рода смыслом жизни, способом самовыражения и самообозначения в мире ("вот я какой!"). Насмотревшись низкосортных голливудских блокбастеров, они кучкуются в виртуаль-

Наконец, третья группа — это циничные профессиональные кибер-преступники, для которых вирусы — способ достижения их корыстных целей. Например, взлом сети предприятия для промышленного шпионажа, опустошение банковских счетов и т.д.

Конечно, существуют и немногочисленные маргиналы, которые не попадают ни в одну из групп.



Вирусы, которые удивили мир

Hybris

Первый многокомпонентный вирус... правда, звучит как фантастика? Увы, это реальность. Не имеет смысла рассматривать алгоритмы размножения этого вируса — все блекнет перед гениальной идеей автора о плагинах к собственному вирусу. Хорошо хоть шкурок еще нет...

Hybris способен подключаться к конференции USENET alt.comp.virus и скачивать свои плагины с <http://pleiku.vietmedia.com/bye>. При этом каждый плагин шифруется специальным ключом... Воистину, стоило ли так стараться, чтобы создать лишнюю головную боль пользователям?

Примечательно, что код вируса содержит текст: "HYBRIS (c) Vecna". Это указывает на мотивы автора — слава и известность. Что ж, тщеславие — любимый грех дьявола...

[И]: Можно ли по коду вируса понять психологию его создателя?

[Е]: В большинстве случаев — да. Точнее, по коду вируса можно установить принадлежность автора к одной из трех групп, а уже по этому установить степень психического отклонения. Например, любители чаще всего вообще сами не пишут вирусы, а пользуются вирусными конструкторами. Это специальные программы, где достаточно задать функции вируса, нажать на кнопку, и — опа! — вирус готов. Кстати, именно таким образом был создан вирус, получивший громкое имя "Анна Курникова". Если же такие люди садятся за самостоятельное написание вируса, то в 99% случаев это получаются корявые, неработающие создания, которые в принципе не имеют шансов на широкое распространение.

"Творения" рецидивистов-хулиганов по своему качеству недалеко ушли от любителей. Однако их отличительная особенность — наличие многочисленных "копирайтов" в теле вируса, указывающих на его автора. Обычно они написаны с грубыми грамматическими ошибками на "чисто хакерском" наречии, вроде "Owned by: xEnOcrAtEs" (I-Worm.Colil).



Вирусы, которые удивили мир

Magistr

Как сказал Евгений, удивительно соотношение размера этого вируса с его функциональностью. Хотя тело паразита весит лишь 30кб, в его арсенал вошли: заражение Windows PE-файлов, распространение своих экземпляров по электронной почте, заражение файлов из локальной сети, резидентность, уничтожение информации с жесткого диска, очистка CMOS- и flash-памяти. Неудивительно, что для создания такого "гада" автор использовал ассемблер — иначе столько функций в вирус просто не запихнуть.

Как же вирус проявляет себя? Помимо "привычного" уничтожения данных на винчестере и очистки микросхем памяти (через месяц после заражения компьютера), автор не поленился добавить видеоэффект: иконки рабочего стола будут убегать от курсора вашей мыши. Правда, лицезреть такую картину дано не каждому — вирус случайным образом выбирает, когда активизировать "разбегание". В остальное время он дремлет и ждет... Через месяц Magistr делает свое черное дело и выводит сообщение:

"Another haughty bloodsucker... YOU THINK YOU ARE GOD, BUT YOU ARE ONLY A CHUNK OF SHIT"

Что толкнуло человека на создание такого монстра? Вариантов много, но правды мы не узнаем никогда...

Вирусы, которые удивили мир

СН

Уж сколько раз твердили миру... Наверное, даже "компьютерные младенцы" знают, что это за бяка. Рассказы о СН пугают больше всего тем, что этот вирус способен уничтожить микросхему flash-памяти (корректнее будет сказать — очищать ее). Между тем сама гениальность этого паразита (вернее, его автора) остается за кадром. Хотя вирус и стал первым из умеющих портить "железо" на ПК программным путем и основателем тенденции, его красота в другом. А именно — в механизме заражения исполняемых файлов под Windows.

Структура PE-файлов такова, что между их секциями остается свободное место. Данные, как говорят профи, выравниваются по определенным границам, чтобы уменьшить время (увеличить скорость) обращения к ним. Тело вируса занимает всего 1кб. Паразит помещает его либо целиком в первую попавшуюся "дырку", либо разбивает (сегментирует) свой код на кусочки и записывает их в свободные места (при этом вносятся изменения в код так, чтобы эти кусочки при выполнении слились в дееспособный вирус). Таким образом, приложение становится зараженным, но при этом сохраняет прежний размер. Как вы можете себе представить, лечить такие файлы очень сложно... Антивирусные компании потратили немало времени, чтобы разработать "лечилку".

[И]: Вам встречались такие случаи, чтобы несколько вирусов были написаны одним и тем же человеком?

[Е]: Сплошь и рядом. Начиная от зари вирусологии (например, неуловимый болгарин Dark Avenger, "блиставший" в конце 80-х) и до сегодняшних дней (чешский "самородок" Benny, аргентинец Vespa и многие другие). Вообще, как правило, у большинства вирусологов есть период созревания. Через пару лет активной вирусной работы они вдруг внезапно пропадают с их-сцены. Что случилось? Повзрослел... Может быть, влюбился или, наконец, нашел хорошую работу. Однако бывают и исключения. Вспомните Дэвида Смита, ав-

псевдоним красуется в пользовательском интерфейсе, о нем рассказывают в новостях, пусть даже в негативном плане.

[И]: Манья величия или неутолимое желание "почувствовать свою значимость"?

[Е]: Можно и так сказать. Если копнуть глубже, то сразу можно увидеть, что таким пороком страдают люди, которые беспомощны в реальной жизни. Возможно, у них проблемы во взаимоотношениях с женщинами, может, они вообще трудно сходятся с людьми, очень зажаты и стеснительны. Однако удасть молодецкая клочок и требует выхода — и находит его столь экстравагантным способом.

[И]: Как вы считаете, можно ли как-нибудь ис-

тора Melissa, открывшего эпоху макрочервей. Человеку за 30 лет, а психология 16-летнего подростка. Диагноз — "16 forever".

[И]: А как вы объясните случай, когда абсолютно нормальный человек, не особо разбирающийся в компьютерах, становится преступником, после того как найдет какой-нибудь конструктор вирусов?

[Е]: Каждый преступник начинает с малого. Грабителей банков могут сподвигнуть на эту стезю мелкие карманные кражи, серийного убийцу — издевательство над животными, а вирусописатель, что логично, может начать свой путь с примитивного конструктора вирусов.

[И]: Что вы думаете о конструкторах вирусов? Просто способ распространить свои вирусы? Или игра на психологию человека?

[Е]: Да нет, я не вижу в них тени какого-то глобального заговора или аномалии, идущей из глубин сознания. Появилась у человека идея, пусть столь экзотическая, он и реализовал ее. С другой стороны, конечно, автору конструктора приятно, когда его

коренить (или хотя бы попытаться это сделать) желание у молодежи писать деструктивные вирусы? Может, надо по-другому детей воспитывать?

[Е]: "Ну и молодежь пошла! А вот в наши годы..." — нет, так я никогда не скажу, потому что мы сами создаем мир вокруг себя, в том числе формируем и молодое поколение — и в его пороках виноваты мы. Я не могу назвать себя знатоком психологии и тонким исследователем душ, но, на мой взгляд, человек, особенно молодой, всегда ищет объект подражания. А современная массовая культура возвела в ранг культа различные хакерские увлечения, вирусописательство и прочие кибер-пороки. Чего же еще можно ждать от школьников и студентов, раз мы сами потакаем и взращиваем в них эти качества?

Можно, конечно, попробовать бороться с этой напастью с позиции силы и строго наказывать всех создателей вирусов, однако здесь возникает целый батальон всяческих "но". Как отследить хакера? Как ввести международные законы? Как наказывать преступников? И многое, многое другое...



В следующем выпуске "Антихакера" мы опубликуем вторую часть интервью с Евгением Касперским, в которой будут затронуты вопросы вроде "как и для чего хакеры используют вирусы?", "какие вирусы оказались самыми опасными для мировой Сети?", "на чем обычно программируют вирусы?" и "какие способы используют для того, чтобы скрыть вредоносные программы от взгляда пользователя?". ■



Величайшая вирусная эпидемия

Не так давно в Сети разыгралась одна из самых сильных — как по количеству зараженных машин, так и по последствиям — вирусных эпидемий. Виновником вирусного "торжества" стал интернет-червь Helkern (также известный как Slammer). Принцип работы вредоносной программы несложен. Helkern заражает машины, на которых установлен пакет Microsoft SQL Server 2000. Если учесть, что под управлением этой системы баз данных находится значительное число серверов во всем мире, нетрудно догадаться, к каким последствиям это могло привести. Сам Helkern — это бестелесный вирус, все вредоносные действия он производит в системной памяти компьютера. Как следствие, обнаружить и нейтрализовать вирус не так просто, как обычную вирусную программу, работающую с обращением к диску. Когда вирус обосновывается на сервере — может быть заражен только компьютер с установленным SQL Server 2000, так что простым пользователям волноваться не о чем, — он начинает рассылать по имеющимся адресам свои копии, многократно увеличивая трафик. В большинстве случаев сервер просто подвисает, оказывается отрезанным от всего интернета. Эпидемия очень похожего бестелесного вируса — CodeRed — уже имела место в 2001 году, но она не приняла такого масштаба, как эпидемия Helkern. Если бы не своевременные и слаженные действия провайдеров, Мировая Сеть могла бы оказаться разорвана на несколько несвязанных между собой частей. Но утилиты фильтрации пакетов были вовремя установлены, и целостность интернета удалось сохранить. Сейчас эпидемия остановлена, Helkern еще встречается в интернете, но о массовом заражении речь уже не идет.

ВСКРЫТИЕ ПО-ГЕНЕРАЛЬСКИ

COMMAND & CONQUER: GENERALS ЧАСТЬ ВТОРАЯ

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН (SOLDIER@IGROMANIA.RU)

В прошлой статье мы перерисовывали интерфейс **Command & Conquer: Generals**, изменяли положение камеры, прописывали новые характеристики для пеших юнитов. Сегодня мы создадим новые виды оружия, поработаем над системой рангов различных юнитов, зададим новые характеристики для транспортных юнитов и... добавим в игру новые апгрейды, которые разработчики почему-то решили спрятать от геймеров.

СРЕДСТВА УНИЧТОЖЕНИЯ

Мы разобрались с базовыми игровыми параметрами. Изучим файл **Weapon.ini**, который буквально напичкан разнообразными настройками, связанными с оружием. Редактируя эти параметры, вы сможете полностью перевооружить свои войска и войска оппонентов. Обычные автоматы будут стрелять гранатами, базуки станут метать ракеты по прямой, танки — палить по врагу со скоростью «катюш», а самый простой пехотинец будет вооружен не хуже бронетранспортера.

Как и все остальные ini-файлы игры, **Weapon.ini** разбит на разделы, каждый из которых начинается с маркера **Weapon X**, где X — название оружия (заканчивается раздел словом **End**), и отвечает за тот или иной вид вооружения. Разберем основные атрибуты, изменение которых может сильно преобразить геймплей:

PrimaryDamage — урон, наносимый данным оружием (в единицах здоровья).

PrimaryDamageRadius — радиус поражения снаряда, которым стреляет это оружие (в футах).

ScatterRadiusVsInfantry — максимальная дистанция, на которой из данного оружия можно стопроцентно попасть по врагу. Стоит войскам отойти на большую дистанцию, как они начнут часто мазать. Если выставить большое значение данного параметра, то из простых пехотинцев получатся настоящие снайперы, попадающие по цели на другом краю карты.

AttackRange — дальность боя оружия (в футах). Даже самую примитивную пушку легко заставить бить на дальнюю дистанцию.

MinTargetPitch — минимальное расстояние, на которое может стрелять данный вид вооружения.

MaxTargetPitch — максимальное расстояние, на которое бьет данное оружие.

DamageType — тип снаряда, которым стреляет данное оружие. Вот перечень основных типов зарядов: **ARMOR_PIERCING** — пуля, пробивающая броню, **JET_MISSILES** — ракеты, пущенные с самолета, **EXPLOSION** — взрыв, **SMALL_ARMS** — обычная пуля, **LASER** — лазер, **FLAME** — огонь. Как вам идея сделать танки, стреляющие огнем? Вертолеты, бьющие бронебойными пулями? Или простых пехотинцев, вооруженных лазерами?..

DeathType — данный атрибут определяет, как умрет воин, убитый из данного оружия: **NORMAL** — обычной смертью, **BURNED** — сгорит, **EXPLODED** — взорвется, **LASERED** — будет испепелен лазером. Изменяя этот параметр, можно добиться весьма забавных эффектов. Например, если для лазерного оружия поставить вид смерти «взрыв», то в бою это будет выглядеть весьма забавно.

WeaponSpeed — скорострельность (в условных единицах). Ракетный танк, палящий со скоростью пулеметного джипа, — мечта любого маньяка-стратега.

WeaponRecoil — сила отдачи. Выставьте, к примеру, такое значение, чтобы даже отдача от простенького автомата сбивала пехотинцев с ног.

FireSound — звук стрельбы из данного оружия убийства. Нам не удалось изменить данный параметр так, чтобы выстрел из одного оружия хорошо смотрелся со звуком от другого выстрела. Не исключено, что это удастся вам. Экспериментируйте.

ClipSize — размер обоймы у данного ствола. У оружия, не использующего обойму, здесь стоит 0. Если хотите сделать оружие с небольшой обоймой скорострельным, то этот параметр надо обязательно увеличить.

ClipReloadTime — время (в миллисекундах), отводимое на перезарядку оружия.

Редактируя значения всех этих параметров, вы можете изменить до неузнаваемости оригинальные виды вооружения. А можно... Создать совершенно новое оружие! Это нетрудно. Надо сделать копию раздела, соответствующего оружию, наиболее похожему с тем, которое задумали, и вставить ее между двумя любыми разделами файла. Теперь придите вставленным параметрам подходящие значения, и оружие готово. Осталось только вооружить им какой-либо юнит. Чтобы сделать это, откройте файл **FactionUnit.ini** и в соответствующем юниту разделе пропишите новое оружие в группе параметров **WeaponSet** (о том, как это сделать, читайте чуть ниже).

УЛУЧШЕНИЯ И ПРОДВИЖЕНИЯ

Интерфейс мы подредактировали, камеру сместили, броню юнитов изменили, создали совершенно новые виды оружия. Осталось несколько важных параметров, хранящихся в файлах **Rank.ini** и **Upgrade.ini**. Изменив их, мы придадим моду законченный вид.

СИСТЕМА РАНГОВ

Файл **Rank.ini** содержит систему рангов юнитов. Прописывая здесь другие параметры, вы можете понизить или повысить значение того или иного ранга для отдельных юнитов

или для всей армии. Файл разбит на пять разделов, имеющих названия вида **Rank X**, где X — номер уровня. В каждом разделе представлены следующие параметры:



▲ В действительно серьезном режиме переход на новый уровень должен требовать от игрока большого количества очков опыта.

RankName — кодовое название ранга.

SkillPointsNeeded — количество очков опыта, необходимое для достижения данного уровня.

SciencePurchasePointsGranted — количество очков, которое вам дают при получении указанного ранга и которое идет на повышение научного уровня вашей нации.

АПГРЕЙДЫ

В файле **Upgrade.ini** размещены параметры, связанные с апгрейдами построек и юнитов. Файл состоит из ряда тематических блоков, названия которых помечены двумя чертами, состоящими из знаков «-». Каждый такой блок несет в себе апгрейды для того или иного здания или воина. Внутри блока помещаются разделы, соответствующие определенному апгрейду для этого юнита/строения и начинающиеся со слов **Upgrade X**, где X — название апгрейда. Любой раздел файла состоит из следующих атрибутов:

DisplayName = **UPGRADE:** — название апгрейда, отображаемое в игре.

BuildTime — время, которое требуется на проведение исследования.

BuildCost — стоимость апгрейда.

ButtonImage — изображение кнопки (оно должно храниться в архиве **Textures.big** в виде dds-файла), нажав на которую, вы начнете проводить данное исследование.

ResearchSound — звук, который раздается по окончании проведения исследования.

Лично мне кажется логичным добавить в игру побольше разнообразных исследований, а то слишком уж их мало предусмотрено разработчиками. Делается это по аналогии

со вставкой в игру нового оружия. Единственное различие заключается в том, что апгрейд следует прописывать в качестве значения параметра вида **UpgradeCameoX** (о нем мы еще поговорим) у юнита (или сооружения), которое может подвергаться этому улучшению. Плюс желательно нарисовать свой значок для апгрейда (не забудьте положить его в архив **Textures.big**), чтобы не путать его с другими исследованиями.



▲ Апгрейды стоят теперь дешевле, зато производятся значительно дольше.

Здесь же следует отметить, что в игре имеются два апгрейда, которые авторы исключили из финальной версии (о том, как вернуть их в игру, читайте ниже).

БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ

Переходим к изучению ini-файлов из папки **\Object**. Она содержит девять файлов. Из них мы будем изменять следующие: **CivilianBuilding.ini** (содержит параметры строений, принадлежащих мирным жителям), **FactionBuilding.ini** (характеристики сооружений, находящихся во владении различных наций), **CivilianUnit.ini** (соответствует мирным юнитам), **FactionUnit.ini** (воины, состоящие на службе у той или иной нации), **NatureUnit.ini** (животные, населяющие игровые карты).

СТРОЕНИЯ

Разберем файлы, соответствующие строениям, — **CivilianBuilding.ini** и **FactionBuilding.ini**. Файлы имеют схожую структуру и разбиты на разделы, каждый из которых отвечает за определенное здание, относящееся к той или иной нации. Все разделы начинаются со слов **Object X**, где **X** — название постройки. В начале названия всегда стоит обозначение нации, которой данная постройка принадлежит: **America** — США, **China** — Китай, **GLA** — террористы. В каждом разделе вы встретите множество групп параметров, отвечающих за внешний вид построек (части модели, анимация различных частей конструкций). Перечислю основные параметры, которые нам будут нужны при редактировании строений.

DisplayName = OBJECT: — название строения, отображаемое в игре.

ButtonImage — изображение кнопки, нажав на которую, вы начнете строительство данного здания.

Side — нация, которая может воздвигать сооружение (**America** — США, **China** — Китай, **GLA** — террористы).

EditorSorting — категория объектов, к которой относится постройка (используется при работе с редактором игры).

BuildCost — стоимость здания.

BuildTime — время (в секундах), отводимое на постройку строения. Хотите придать игре динамичности? Тогда смело уменьшайте раза в два значение этого параметра у всех строений, а также у юнитов (о них мы поговорим чуть позднее).

EnergyProduction — количество энергии, вырабатываемое строением. В случае, если здание не вырабатывает, а потребляет энергию, данный атрибут принимает отрицательное значение. Если вы больше не хотите зависеть от электростанции и считаете электростанции ненужными, просто установите положительное значение у данного параметра для всех строений.

VisionRange — «поле зрения» конструкции, то есть размер области вокруг постройки, которая не скрыта туманом войны.

VoiceSelect — речь, которую вы слышите в ответ на выделение данной постройки кликом левой кнопкой мыши. Укажите здесь название файла с речью (без расширения). Сам файл должен находиться внутри архива **SpeechEnglish.big**, расположенного в игровой директории.

SoundDie — звук, который вы слышите, когда постройка взрывается.

SoundOnDamaged — звук, который проигрывается, когда здание атакуют. Указанный здесь звуковой файл должен быть упакован в архив **Audio.big**.



▲ В созданной нами модификации не существует проблемы нехватки электроэнергии: даже командные центры способны ее генерировать.

SoundOnReallyDamaged — звук, раздающийся, когда конструкция подвергается атаке нескольких юнитов сразу.

MaxHealth — максимальное количество «жизней» у строения.

InitialHealth — начальное количество «жизней».

ExperienceValue — количество «опыта», которое получает данное сооружение при переходе на следующий уровень. Значение параметра выглядит следующим образом: **L1 L2 L3 L4**, где **L1** — опыт, получаемый строением при переходе на второй уровень, **L2** — на третий уровень, **L3** — на четвертый, и **L4** — на пятый.

UpgradeCameo1 — апгрейд, которому может подвергаться данная конструкция. Здесь вы должны указать название раздела в файле **Upgrade.ini**, соответствующее апгрейду. Данный параметр встречается у строений крайне редко в связи с небольшим числом доступных апгрейдов для зданий.

Наряду с указанными выше характеристиками каждой постройке соответствует блок атрибутов, имеющий вид:

ArmorSet
Armor = X
DamageFX = Y
End

X обозначает тип брони здания (все типы брони прописаны в файле **Armor.ini**), а **Y** — эффект, который вы видите, когда конструкция подвергается атаке.

Также каждому зданию соответствует блок параметров вида:

Prerequisites
Object = X
End

Вместо **X** здесь указывается название здания (а точнее, название раздела файла, соответствующего этому зданию), которое требуется соорудить для постройки данного строения. Параметров вида **Object = X** внутри такого блока может сколько угодно — это зависит от того, сколько зданий необходимо построить.

Обратите внимание, что многие строения обладают специфическими параметрами, присущими только определенному типу зданий. Так, например, у **GLA** главное сооружение имеет характеристику **HoleHealthRegen%PerSecond**, определяющую процент «жизней» данной конструкции, который регенерируется за секунду.

У нейтральных построек (напомню, что им соответствует файл **CivilianBuilding.ini**) имеются те же параметры, что и у построек базы, за исключением некоторых (например, показатели **BuildCost** и **BuildTime**).

ЮНИТЫ

Начнем вскрытие файлов **CivilianUnit.ini** и **FactionUnit.ini**, которые содержат характеристики игровых юнитов. Здесь вы можете встретить уже знакомые нам по файлам **CivilianBuilding.ini** и **FactionBuilding.ini** параметры **Side**, **EditorSorting**, **VisionRange**, **MaxHealth**, **InitialHealth**, **ExperienceValue**, **VoiceSelect**, **ButtonImage**, **UpgradeCameo1**, а также группы характеристик **ArmorSet** и **Prerequisites**. В файле **FactionUnit.ini** вы также обнаружите параметры вида **Upgrade Cameo X** (**X** — номер апгрейда), цель которых — обозначать все доступные для данного юнита апгрейды. Ниже приведен список атрибутов, характерных только для юнитов и не встречающихся у строений.

IsTrainable — способность юнита набирать опыт (**Yes** — есть, **No** — нет).

ExperienceRequired — количество «опыта», которое требуется юниту для перехода на следующий уровень. Значение параметра задается аналогично показателю **ExperienceValue**.

TransportSlotCount — транспортная способность юнита (количество солдат, которое может перевозить в себе данный юнит). Если машина не может перевозить пехоту, то в данном параметре у нее стоит **0**.

Mass — масса юнита. От массы зависит скорость передвижения воина.

VoiceMove — фраза, которую произносит юнит, когда вы приказываете ему двигаться.

VoiceAttack — боевой клич юнита, когда он атакует врага.

Помимо названных выше атрибутов, каждому юниту соответствует блок **WeaponSet**, определяющий, какими видами вооружения наделен данный воин. Структура блока выглядит так:

WeaponSet
Conditions = N
Weapon = PRIMARY X
Weapon = SECONDARY Y
Weapon = TERTIARY Z
End

N — условие, при котором юнит получает возможность пользоваться альтернативными

орудиями убийства (PLAYER_UPGRADE — совершение определенного апгрейда, None — такие условия отсутствуют). X — название первого (основного) оружия воина, Y — второго и Z — третьего. Все орудия убийства прописаны в файле **Weapon.ini** (в этом файле вы также найдете названия всех представленных в игре видов вооружения). Параметров **Weapon = SECONDARY** и **Weapon = TERTIARY** может и не быть, если юнит наделен только одним видом вооружения. Чтобы привинтить к юниту новый вид оружия, просто вставьте в группу атрибутов **WeaponSet** новый параметр вида **Weapon = X Y**, указав вместо X номер слота для оружия, а вместо Y — название оружия.



▲ Теперь вместимость армейского джипа возросла до пяти человек.

Меняя значение параметра **Side** у нейтральных юнитов на название нужной вам нации, можно заставить нейтральных юнитов служить в армии (самый лучший вариант — добавить к каждой нации по 2-3 нейтральных воина). Как вам идея покомандовать отрядами мирных граждан и водителей, управляющих легковыми машинами? Правда, следует отметить, что большинство мирных жителей не вооружены, и им нужно выдать какое-то оружие. С этой целью вы можете вставить в раздел, посвященный интересующему вас юниту, группу параметров **WeaponSet** и поместить в нее название нужного оружия. И вот уже хорошо вооруженные мирные граждане, уставшие сидеть без дела, забриты в рекруты и скоро станут участниками масштабного военного конфликта.

Завершая разговор о юнитах и строениях, следует отметить, что вы можете не только менять отдельные их показатели, но и замещать их новыми воинами и постройками. Правда, для этого придется также подредактировать соответствующие текстуры и модели.

СКРЫТОЕ СТАНОВИТСЯ ЯВНЫМ

Оказывается, в *Command & Conquer: Generals* имеются незадействованные апгрейды, скрытые способности у некоторых юнитов и не попавшие в игру орудия убийства. Почему разработчики отказались от всего этого, остается загадкой, но, думаю, вам будет интересно увидеть секреты собственными глазами.

Первое, что авторы игры спрятали от наших любопытных взглядов — это апгрейд для юнита **Tomahawk** (и апгрейд, и сам юнит можно заказать в здании **War Factory**) под названием **Cruise Missiles**. Сделав этот апгрейд, вы «обучаете» воина команде **Tomahawk Bombardment**, что позволяет задавать ему

точку, которую тот будет бомбардировать до самой своей смерти или пока вы не прикажете юниту отходить.

Чтобы включить в игру апгрейд и соответственно новую команду для **Tomahawk**, вы должны проделать следующее. Сначала откройте в текстовом редакторе файл **Upgrade.ini** (лежит в архиве **INI.big**), найдите в нем блок под названием **America War Factory Upgrades** и удалите символы «;» из начала строк (таких строк семь; строчку ******CUT****** трогать не надо), образующих верхний раздел (он называется **Upgrade Upgrade_AmericaTomahawkRemoteControl**) указанного блока. Зайдите в папку **\Object** (также находится в архиве **INI.big**) и найдите в ней файл **FactionUnit.ini**, в котором найдите раздел **Object AmericaVehicleTomahawk**. В нем нужно снять комментарий (то есть удалить символ «;» со строчки **UpgradeCameo4 = Upgrade_AmericaTomahawkRemoteControl**, а также удалить из конца строки надпись *****CUT*****. Теперь вы можете заказывать скрытый ранее апгрейд.

Но нужно еще научить юнита им пользоваться. Для этого откройте файл **Command Button.ini** и удалите из него символ «;» из начала каждой строки раздела **CommandButton Command_UpgradeAmerica Tomahawk RemoteControl**. То же самое проделайте в разделе **CommandButton Command_FireTomahawkAtPosition** того же файла. Откройте файл **CommandSet.ini**. В разделе **CommandSet AmericaVehicleTomahawkCommandSet** уберите комментарий из строки **3 = Command_FireTomahawkAtPosition**, а в блоке **CommandSet AmericaWarFactoryCommandSet** — из строки **9 = Command_UpgradeAmericaTomahawkRemoteControl**. Также удалите надпись *****CUT***** из конца строки. Только после этого юнит **Tomahawk** сможет атаковать указанную точку на местности.



▲ В строении War Factory появился новый апгрейд.

Вернем в игру еще один важный апгрейд. На этот раз — для «китайского» юнита **Red Guard**. Этот апгрейд наделяет **Red Guard** способностью стрелять патронами, оглушающими противников, и может быть произведен в здании **Propaganda Center**. Чтобы активизировать апгрейд, первым делом отредактируйте файл **Weapon.ini**. Найдите в файле раздел **Weapon RedguardStunBulletsMachineGun**, удалите символ «;» из начала каждой строки. Откройте файл **FactionUnit.ini** из директории **\Object**. В разделе **Object ChinaInfantry Redguard** нужно снять комментарий с параметра **UpgradeCameo3** и подставить следующее значение: **Upgrade_ChinaStunBullets**. В

этом же разделе найдите группу параметров **WeaponSet** и смените внутри нее значение атрибута **Conditions** на **PLAYER_UPGRADE** и добавьте характеристику **Weapon = SECONDARY RedguardStunBulletsMachineGun**. Обратите внимание на то, что вы можете и не менять значение параметра **Conditions**, но тогда **Red Guard** будет получать оглушающий ствол не вследствие апгрейда, а с момента начала игры, что может внести определенный дисбаланс. Если же вы тем не менее решили сразу наделить «красного стража» новым мощным оружием, корректировку файла **Upgrade.ini**, о которой речь пойдет дальше, можно не осуществлять.

Следующим шагом на пути к новому апгрейду является редактирование файла **Upgrade.ini**. В нем нужно удалить комментарий со всех строк (их всего семь) раздела **Upgrade Upgrade_ChinaStunBullets** (располагается в блоке **China Propaganda Center Upgrade**), начиная с его названия и заканчивая словом **End**. Апгрейд добавлен в игру.

Последнее, что спрятали от нас авторы игры — это **Tranquilizer**, оружие, стреляющее патронами с транквилизирующими свойствами. Данной пушкой может быть вооружен воин **Rebel**, состоящий на службе у **GLA**. Чтобы добавить оружие в игру, откройте файл **Weapon.ini** и удалите комментарий с раздела **Weapon GLARebelTranqDartsWeapon**. Найдите в файле **FactionUnit.ini** (в каталоге **\Object**) раздел **Object GLAInfantryRebel** и добавьте в него характеристику **Weapon = SECONDARY GLARebelTranqDartsWeapon** в группу параметров **WeaponSet**.

Мы добавили в игру новые апгрейды и невиданные ранее виды оружия для каждой нации, одновременно усилив все три противоборствующие стороны. Существенного дисбаланса в игру изменения не внесли.

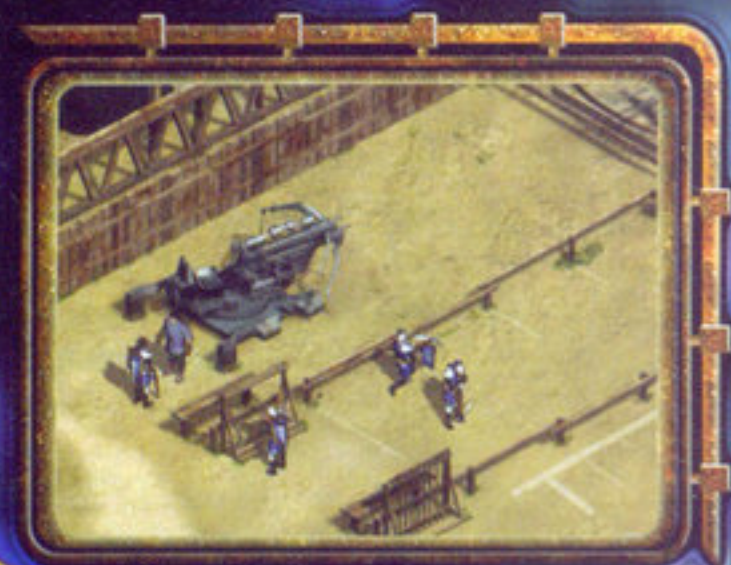
В БОЙ ИДУТ ОДНИ ГЕНЕРАЛЫ

Пришло время создавать свою модификацию. Как она будет выглядеть — решать вам. Можно ограничиться легким редактированием основных игровых параметров, но вряд ли это устроит настоящего фаната *Generals*. Придется изменить значения множества параметров, придать игре новый облик, переписать тексты, изменить текстуры и интерфейсные картинки, смоделировать новые юниты, добавить озвучку.

Как вариант — можно заменить одну из противоборствующих сторон нашими соотечественниками. Сделать это не так сложно, как кажется на первый взгляд. Для этого вовсе не обязательно видоизменять все модели юнитов и строений какой-то из наций — достаточно по минимуму изменить геометрию построек, украсить их новыми текстурами, переозвучить воинов и слегка подправить внешний вид и характеристики некоторых из них. И вот уже мод с участием России готов.

Если же нет желания производить какие-то глобальные изменения и в то же время хочется создать что-то оригинальное, можно просто сделать небольшой аддон к игре. С несколькими новыми юнитами, строениями, исследованиями, видами оружия, миссиями (желательно — объединенными в кампанию). Работа над созданием такого дополнения облегчается тем, что мы уже включили в игру скрытые апгрейды и секретные виды оружия. ■

Златогорье 2



- обширный игровой мир: более 200 уникальных локаций;
- три огромных страны, каждая со своей историей и традициями;
- более 400 колоритных персонажей, различно настроенных по отношению к главному герою;
- множество разнообразных предметов экипировки, оружия и доспехов;
- интерактивный игровой мир, предоставляющий возможности взаимодействия с игровыми объектами;
- визуализация предметов экипировки героя в игровых сценах;
- новый игровой движок под названием AGE Engine;
- возможность управления партией;
- усовершенствованный алгоритм поведения противников;
- тактические элементы сражений: наличие прицельных ударов, возможность быстрой замены оружия, различные способы построения участников боя.



© 2003 «Burut» All rights reserved. Издатель «Руссобит Пабблишинг».
e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61,
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90



ПРОСТРАНСТВЕННОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ

НЕСТАНДАРТНЫЙ ПОДХОД К РАБОТЕ В 3D STUDIO MAX

ВЛАДИМИР БОЛВИН

V_BOLVIN@IGROMANIA.RU

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

В предыдущих двух статьях цикла "Пространственное моделирование", посвященных достаточно необычному способу создания объемных моделей в редакторе 3D Max, мы слепили макет головы робота из оконной замазки, сделали резак, нашинковали им заготовку на пласти и оцифровали получившиеся слои в 3D Max. Сегодня мы продолжим работу и подготовим 3D-модель головы к наложению текстур.

УДАЛЕНИЕ ЛИШНИХ ВЕРШИН

У нас имеется набор опорных сплайнов, расположенных на определенном расстоянии друг от друга. Уже видно, что модель объемная, но чтобы превратить разрозненные продольные сечения в законченную форму, необходимо соединить продольные сплайны поперечными. Каждая линия, соединяющая противоположные вершины на двух соседних опорных сечениях, будет определять ребро полигона. Но прежде надо подготовить к этому опорные сплайны. Когда мы их создавали, то основной задачей было как можно более точное соответствие формы исходным рисункам (с карты опорных сечений). Поэтому полученные сплайны имеют множество лишних вершин. Противоположные вершины не соответствуют друг другу. Это необходимо исправить.

Начинаем убирать лишние вершины у самого большого, крайнего сплайна. Чтобы удобно было работать, лучше оставить в видовом окне только этот опорный сплайн. Остальные можно временно скрыть, воспользовавшись функцией **Hide (Spline)**. Для этого выделяете ненужные в данный момент сплайны и выбираете эту команду из всплывающего меню, которое появляется при щелчке правой кнопкой мыши в рабочем поле активного вида. Чтобы вернуть скрытые сплайны обратно, нужно воспользоваться функцией **Unhide All (Spline)**, которая находится в этом же меню строчкой выше.

Как определить, какая из вершин лишняя? Например, у вас есть три вершины, расположенные друг за другом на одной линии. Если вы можете удалить среднюю и восстановить прежнюю кривизну линии, регулируя ее маркерами оставшихся вершин, — значит, удаленная вершина была лишней. На сплайне должен остаться минимум вершин, позволяющий сохранить форму сплайна близкой к первоначальной.

Закончив с первым сплайном, переходите ко второму, оставив первый на экране. По нему можно будет ориентироваться, в каких местах следует оставить вершины, чтобы поперечные сплайны были ровными.

Чем ровнее каркас, тем легче будет придавать ему нужную форму.

При удалении вершин на экране будет всегда (за исключением первого) находиться два сплайна — текущий и только что отредактированный, используемый в качестве образца.

ФОРМИРОВАНИЕ КАРКАСА

Подготовив опорные сплайны, избавившись от лишних вершин, начинаем соединять оставшиеся вершины, создавая поперечные сплайны. Выделяете объект, на панели инструментов открываете **Modify**, в списке используемых модификаторов раскрываете **Editable Spline** (щелкнув по плюсику слева от названия) и выбираете в списке подобъектов **Vertex**. В плавающей панели, в разделе **Geometry**, щелкаете по кнопке **Create Line**.

Включаете режим трехмерной привязки **3D Snap**, для чего щелкаете по кнопке **3D Snap Toggle**, которая находится в нижней части экрана 3D Max. Режим должен быть настроен на привязку к конечным точкам, для чего щелкаете по кнопке **3D Snap Toggle** правой кнопкой мыши, во всплывающем диалоговом окне **Grid and Snap Settings** выбираете вкладку **Snaps** и ставите флажок против типа привязки **Endpoint**.

Благодаря этому создаваемые линии будут начинаться и оканчиваться на уже существующих вершинах.

Подведите курсор к вершине, с которой должна начинаться линия. Вокруг нее появится голубая рамка, означающая, что линия будет "привязана" к этой вершине. Затем нажимаете левую кнопку мыши и тянете линию к противоположной вершине соседнего сплайна. Как только вокруг нее засветится рамка привязки, отпускаете кнопку. Поперечное ребро контура создано.



▲ Поперечное ребро контура.

Начинать связывание опорных сплайнов лучше всего в местах с более простой геометрией. Например, если делаем голову, то это — область лба.

После того, как поперечными линиями будут связаны все опорные сплайны, нужно отрегулировать кривизну линий. Кривизна сегментов, из которых состоит линия, регулируется в узлах (в местах соединения сегментов) каркаса при помощи маркеров вершин.

Для работы с вершинами нужно выделить каркас, выбрать в палитре инструментов **Modify**, раскрыть **Editable Spline** и затем выбрать подобъект **Vertex**. Если вершина является узлом, в котором сходятся более двух сегментов, то, щелкнув по ней мышкой, выделяете только одну из вершин. Если выделенная вершина является точкой соединения тех двух сегментов, кривизну которых вы собрались редактировать, — замечательно. Если вам нужны другие сегменты, то щелкаете по узлу еще раз, при этом будет выделена следующая вершина.

Удобнее выделять узлы, обводя их курсором. В этом случае выделяются все вершины, составляющие узел. Форму линии, к которой надо стремиться, можно посмотреть на оставшейся целой половине пластилиновой заготовки или на пластилиновых сечениях.

Иногда вы выделяете узел и обнаруживаете, что вершины чуть-чуть не совпадают. Оси координат, исходящие из узла, как бы начинают "двоиться". Чтобы их совместить, можно удалить один из сегментов и провести заново линию на этом участке, не забывая включить привязку **3D Snap Toggle** и режим **Endpoint**.

Если не хочется опять настраивать кривизну сегмента, то можно поступить иначе. Щелкаете по узлу, выделив таким образом одну из вершин. Перемещаете ее по какой-нибудь из осей, добиваясь того, чтобы вершины узла немного разошлись. Включаете тип привязки **3D Snap Toggle** в режиме **Endpoint**. Теперь выделяете вершину, которую ранее переместили из узла, и двигаете ее на место. При приближении к оставшейся на месте вершине вокруг нее появится светло-голубой квадрат, и таким же цветом

▲ Окно Grid and Snap Settings.

выделятся близлежащие сегменты. Это означает, что произошел "захват", и ближайшая точка привязки определена. Осталось подтвердить свои намерения щелчком левой кнопки мыши. Теперь вершины совмещены, и никакого "двоения" осей не наблюдается. После этого можно объединить вершины командой **Weld Vertices** из всплывающего по нажатию правой кнопки (при выделенных вершинах) меню.

Забегая вперед, отметим, что каждая отдельно взятая ячейка каркаса может включать в себя не более четырех и не менее трех вершин. Это позволит применить к ней модификатор **Surface**.

При формировании каркаса довольно часто выскакивает табличка **Weld Coincident Vertices?**. На предложение слить вершины нужно ответить **NO**.

ПРАВКА КАРКАСА

При переходе от участков с простой геометрией к более сложным для уточнения формы нужно будет добавлять не только поперечные, но и продольные линии. Невозможно определить все тонкости формы объекта набором опорных сечений. Необходимо дорисовать недостающие линии. Чтобы сделать это, не надо использовать функцию **Create Line**. Сегмент, от которого будет начинаться новая линия, разбиваете на части, добавив пару новых вершин функцией **Refine** (**Modify/Editable Spline/Vertex** раздела **Geometry** плавающей панели). Затем участок между ними удаляете. Одну из конечных вершин перетаскиваете туда, где, предполо-

ете в тип **Bezier Corner** (угол Безье). Это позволит независимо регулировать кривизну сплайна по разные стороны от вершины. Затем щелкаете по вершине, которая определяет удаляемый сегмент. Один щелчок выделяет вершину, которая контролирует кривизну продольного или поперечного сплайна. Нам нужно удалить вершину, управляющие маркеры которой не лежат на удаляемом сплайне.

После того как поперечная вершина будет удалена, продольный сегмент потеряет свою форму и станет просто линией, связывающей две ближайшие вершины по прямой. Необходимо восстановить первоначальную форму участка с помощью управляющих маркеров вершин. В этом поможет вершина, которую мы не удалили на поперечном сплайне. Она покажет, куда нужно двигать линию, чтобы была восстановлена первоначальная форма.

Если все сделано правильно, каркас станет более "легким".

ДОБАВЛЕНИЕ МОДИФИКАТОР **SURFACE**

Для построимого применить к нему модификатор **Surface**. При выделенном каркасе выберите на палитре инструментов **Modify**. Из списка модификаторов в группе **Patch/Spline Editing** выберите **Surface**. На ячейках каркаса, включающих три или четыре вершины, образуются участки Безье. Чтобы можно было просмотреть полученную поверхность в видовом окне, в его свойствах (окно **Viewport Configuration**, вкладка **Rendering Method**, группа **Rendering Level**) флажок должен стоять не ниже уровня

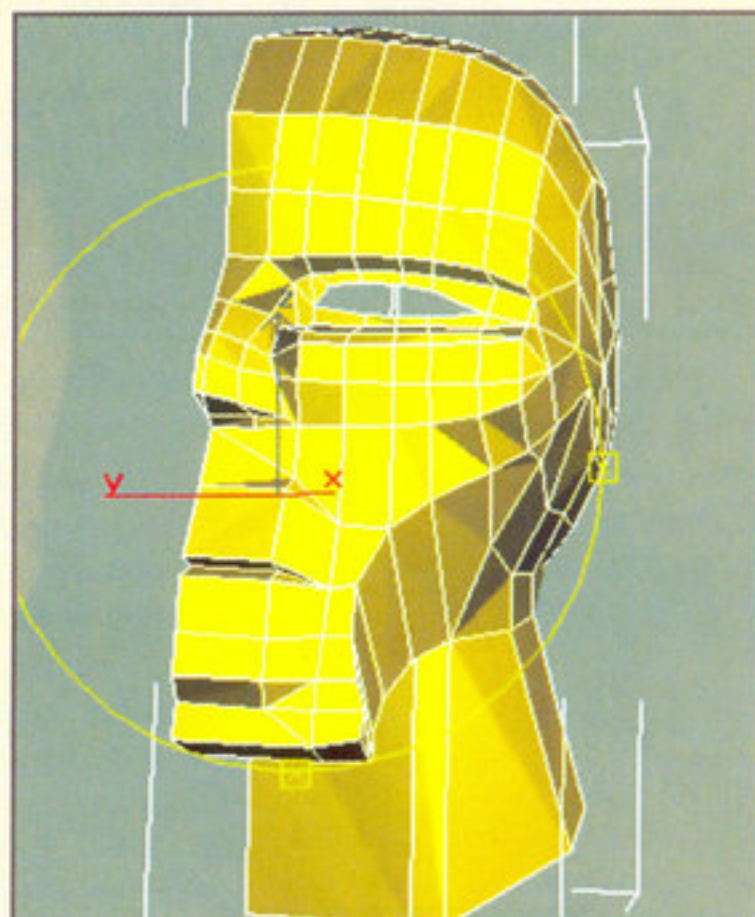
Facets. Если поверхность все равно на экране не отображается, то, возможно, у вас перевернуты нормали кусков. Убедиться в этом можно, повертев объект в окне **Perspective**. В этом случае поверхность будет видна изнутри объекта. Чтобы перевернуть нормали, отметьте пункт **Flip Normals** группы **Spline Options** модификатора **Surface**.

Лучше всего рассматривать поверхность модели, если установить счетчик **Patch**

Topology, который находится в единственной вкладке **Parameters** плавающей панели модификатора **Surface**, в значение "0". Тогда они будут соответствовать сплайнам. При этом будут хорошо видны дефекты и недоработки каркаса.

Чтобы посмотреть, как выглядит модель без ориентирующих линий и маркеров вершин, нужно снять картинку. Для этого зайдите в меню **Rendering/Render**, в диалоговом окне **Render Scene** выберите размер получаемой картинки, если не устраивает заданное по умолчанию значение, и нажмите кнопку

Render. Предварительно расположите объект в рабочем окне как вам удобно. Сцена будет выведена так, как она отображается в окне с



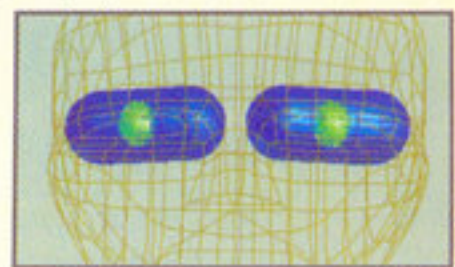
▲ Выявление неточностей моделирования на каркасе.

активным видом. Для визуализации объект должен иметь поверхность. Голый каркас отображаться не будет.

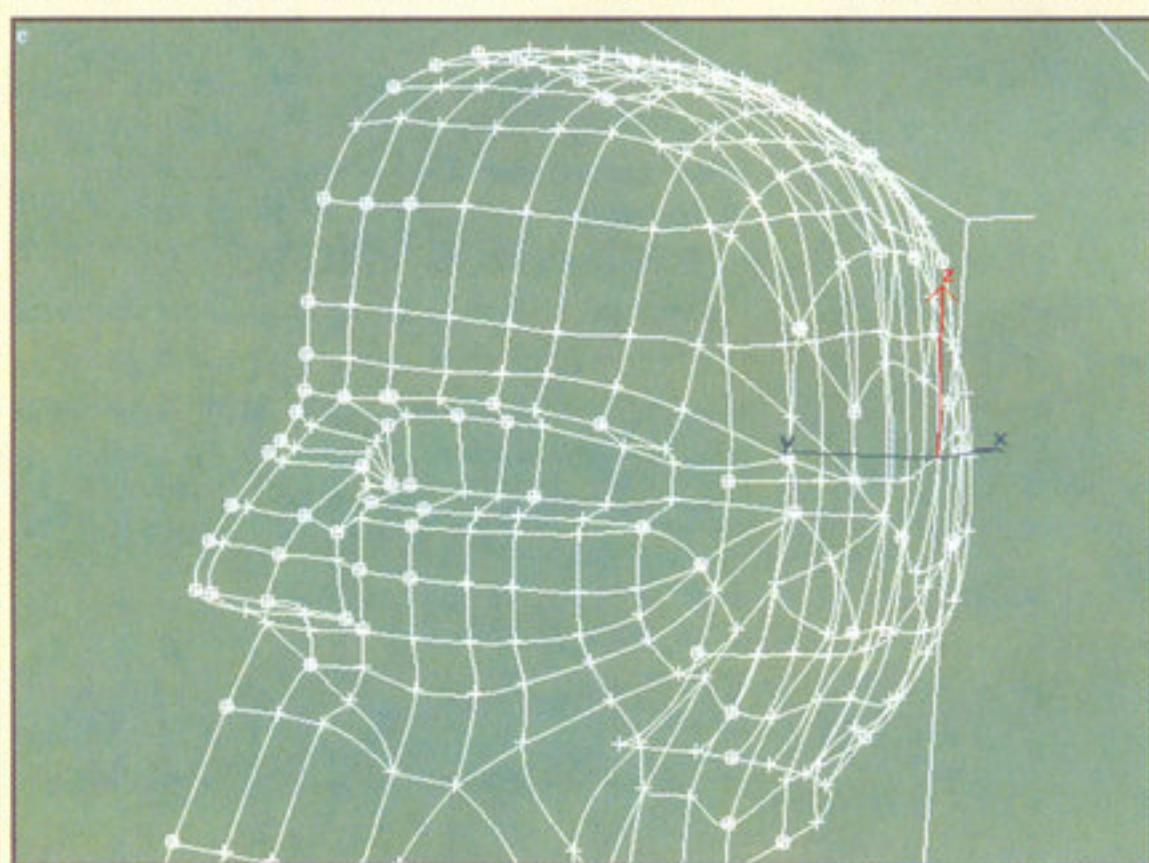
После того как половина головы модели выполнена, выделяете ее и зеркально отображаете, щелкнув на панели инструментов **Mirror**. В диалоговом окне установите **Сделать копию** и укажите ось симметрии. Прежде чем двигаться дальше, необходимо убрать сплайн профиля одной из половинок. Этот сплайн находится посередине лица головы модели. У каждой формы — и у правой, и у левой половинок — именно этот сплайн является крайним по направлению к середине лица. А раз мы делали копию половинок, то у нас получилось сразу два центральных сплайна. Один — лишний.

Выделите одну из половинок. В палитре инструментов выберите пункт **Modify** в списке модификаторов **Editable Spline**; уровень подобъектов — **Spline**. Щелкните по крайнему сплайну, находящемуся в середине лица. Проверьте, что выделился только нужный сплайн (иногда лучше выделить по сегментам), и нажмите **Delete**.

Чтобы модель не пугала окружающих пустыми глазницами, нужно вставить ей глаза, в качестве которых я использовал объекты **Capsule** (вкладка палитры инструментов **Geometry/ Extended Primitives**), к которым добавил по небольшой сфере.



Модель головы почти готова. Осталось только наложить текстуры... От того, как они будут размещены на поверхности модели, во многом зависит результат всей работы. Именно о том, как правильно наложить текстуры, мы и расскажем в следующей статье. ■



▲ Создание дополнительных продольных линий.

жительно, будет заканчиваться новая линия. После этого, используя **Refine**, добавляете на этот сегмент новые вершины. Вторую вершину, если это необходимо, опять соединяете с узлом. Так формируются губы, крылья носа, вырезаются отверстия для глаз.

После соединения вершин на опорных сплайнах каркас становится достаточно "плотным". Необходимо убрать лишние грани вместе с вершинами. Основная задача — сохранить прежнюю кривизну линий.

Определяете сегмент, который должен быть убран. Все узловые вершины преобразу-

ГЕНЕРАЛЬСКИЕ ПОЛИГОНЫ

ПОСТРОЕНИЕ МОДЕЛЕЙ ДЛЯ COMMAND & CONQUER: GENERALS

ВЛАДИМИР БОЛВИН АКА BALLWIN

V_BOLVIN@IGROMANIA.RU

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

В прошлых номерах "Игромании" в цикле статей "Сам себе генерал" мы научились создавать карты для игры Command & Conquer: Generals и даже объединять карты в целые сценарии. Можно сказать, мы почти научились делать настоящие игровые конверсии. Но... Чтобы аддон или мод выглядел максимально непохоже на оригинальную игру, недостаточно перерисовать карты. Нужно полностью переделать юниты. Именно этим мы с вами сегодня и займемся.

ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА

Оперативная память — пара пластинок с черными паучками микросхем. Без нее компьютер — всего лишь жестяная коробка. Запущенные программы толкнутся в очереди, стремясь получить положенную им толику этого жизненно важного для работы ресурса. Его всегда не хватает. И хуже всех приходится играм, ибо они — самые привередливые потребители оперативной памяти.

Игровые 3D-объекты состоят из полигонов (многоугольников). Перед тем как появиться на экране в определенном месте и в определенном положении (фазе анимации), модели проходят цепочку различных преобразований. Положение вершин всех многоугольников должно быть вычислено и занесено в оперативную память. В зависимости от вида игры на экране одновременно может отображаться разное количество 3D-объектов. Отсюда — разные системные требования у разных игр, ограничения, которыми должны руководствоваться художники, создающие модели для игры.

В Command & Conquer: Generals (далее — просто Generals) каждая модель состоит в среднем из 350 полигонов. Для RTS это немало, ведь в боевых действиях одновременно может участвовать большое количество юнитов. Для сравнения: модель главного героя в The Elder Scrolls: Redguard (RPG, где внешний вид главного героя должен быть на уровне) содержала в себе 550 полигонов, а рядовых NPC — всего 350-380!

Общее количество полигонов в модели — это не что иное, как детализация. Чем больше полигонов, тем точнее можно передать форму и тем больше добавить деталей. Движок Generals способен спокойно работать и с моделями в тысячу полигонов. Но! Представьте, что вы изготовили прекрасную модель, например, супертанка. Повышенная детализация потребовала от вас включить в модель огромное количество многоугольников. В игре танк выглядит прекрасно. Все счастливы... До того момента, пока на экране одновременно не появляются, скажем, 10 танков.

Тут компьютерный "конь" самого последнего поколения вдруг начинает хрипеть, хромать и спотыкаться. В чем дело? А в том, что для движка игры одна модель вашего танка из 1000 полигонов равна по нагрузке трем стандартным моделям из 350! Следовательно, "железо" обрабатывает поток информации, равный тридцати одновременно отображаемым стандартным моделям.

Низкополигональная игровая модель — это компромисс между желанием "сделать красиво" и способностью движка обработать заданное количество полигонов. Компромисс между скоростью и красотой.

ГЕНЕРАЛЬНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Еще до того, как вы начнете моделировать юнит для новой модификации, вы должны решить, какая роль будет отведена ему в игре. Если это широко используемая модель, например один из видов солдат, то полигонов на нее должно быть потрачено как можно меньше. Если же юнит штучный, особый, не используемый в массовом порядке, — то ему можно и удвоить количество полигонов.

Следующим шагом должна быть разработка модели "на бумаге". На этом этапе всегда полезно полистать литературу в поисках прототипов, продумать каждую деталь и набросать приблизительный вид юнита.

Я решил построить модель самоходной дальнобойной гаубицы на базе универсального многомостового шасси, добавив к прототипу две мощные выдвигающиеся "лапы", которые будут фиксировать агрегат при подготовке к стрельбе. Двигающиеся опоры в игре не обязательны, на эффективность орудия они никак не влияют. Однако у модели обязательно должна быть какая-то особенность, которая будет выделять ее из множества других. Иначе любой мод будет смотреться серо.



▲ Предварительные наброски.

Как видно из рисунка, в модели запланировано довольно большое количество деталей цилиндрической формы. Но любые круглые поверхности все равно будут задаваться треугольниками и прямоугольниками. Чем круглее

должна казаться форма — тем больше граней должно быть в ней. И 350 полигонов для такой модели — явно маловато. Поскольку гаубица не предназначена для массового производства, то ставим себе задачу уложиться в 600-700 полигонов (но чем меньше, тем лучше) и переходим к воплощению задуманного.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАГОТОВКИ

Моделировать будем в 3D Max. Подойдут версии 4, 4.2 или 5. Теоретически, создавать модель можно и в другом редакторе, но в данном случае приходится исходить из того, что конвертер моделей в игровой формат W3D пока написан только для Gmax — облегченной версии 3D Max (которую мы неоднократно выкладывали на нашем компактe).

Существует множество способов, как обработать модель в 3D Max. Постараюсь выбирать самые простые и зрелищные. Предполагается, что вы знаете интерфейс 3D Max и умеете выполнять простейшие операции со стандартными геометрическими примитивами, из которых я собираюсь складывать заготовку. Только получив общие формы модели, удастся подсчитать количество потраченных полигонов и узнать, сколько осталось для детализации. Имея некоторый опыт, можно выполнить предварительный подсчет еще на этапе "бумажного" проектирования.

Вначале делаем только половинку заготовки. На завершающем этапе моделирования половинку модели достаточно будет зеркально отобразить — получится целый юнит.

Работу над юнитом начнем с кабины. Последовательно выполним следующие действия.

1. Строим примитив Box (Параллелепипед), нажав одноименную кнопку в панели управления при выбранной вкладке Standard Primitives, и задаем начальное количество сегментов для сторон параллелепипеда — 4/2/4 (соответственно — длина, ширина и высота). Необходимое количество сегментов для разных частей модели определяется формой примитива и предполагаемыми преобразованиями.

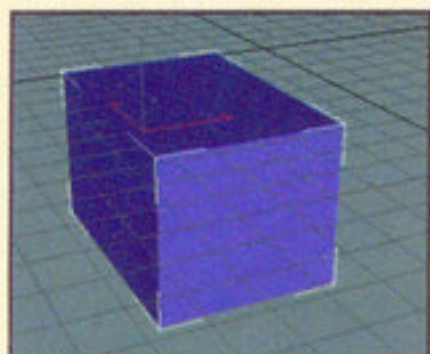
2. Превращаем полученный объект в редактируемую сетку, щелкнув по пиктограмме сетки правой кнопкой мыши (далее — п.к.м.) и выбрав из всплывающего меню пункты Convert to/Editable Mesh.

3. Удаляем из примитива верхний сектор, оставляя внизу выступающий участок для будущего капота, для чего переходим в режим редактирования подобъектов. В этом режиме нажимаем на панели управления вкладку Modify, раскрываем список Editable Mesh, выбираем подобъект Edge и выделяем/удаляем на модели ненужные ребра.

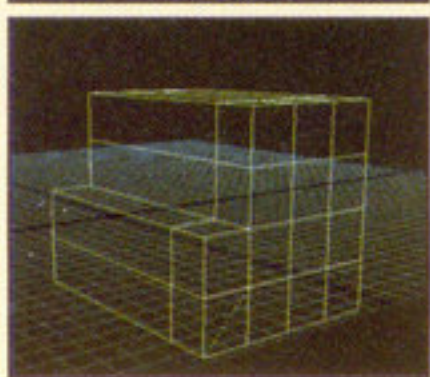
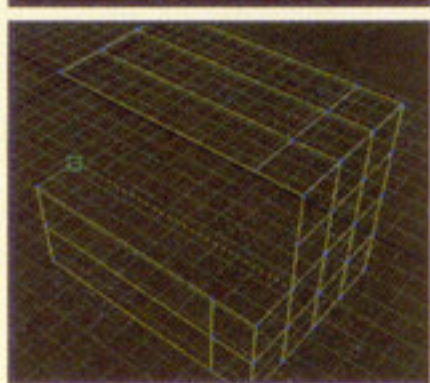
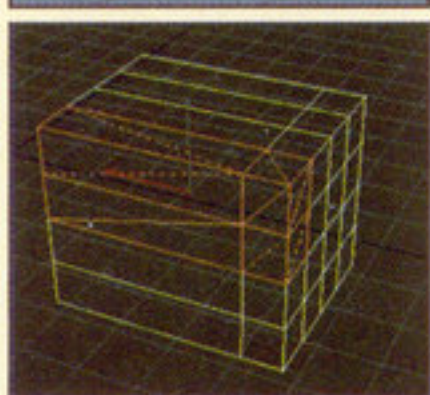
4. У прототипа кабины в верхней части, на

месте удаленного сектора, образовалась дыра. "Зашиваем" ее, для чего опять переходим в режим подобъекта — **Edge**, выделяем ребро, находящееся на краю "дыры", щелкаем по кнопке **Extrude**, подводим курсор к ребру и, когда он примет форму прямоугольника, двигаем ребро внутрь "дыры".

Выполняя операцию **Extrude**, очень удобно включить режим отображения **Facets+Highlights**

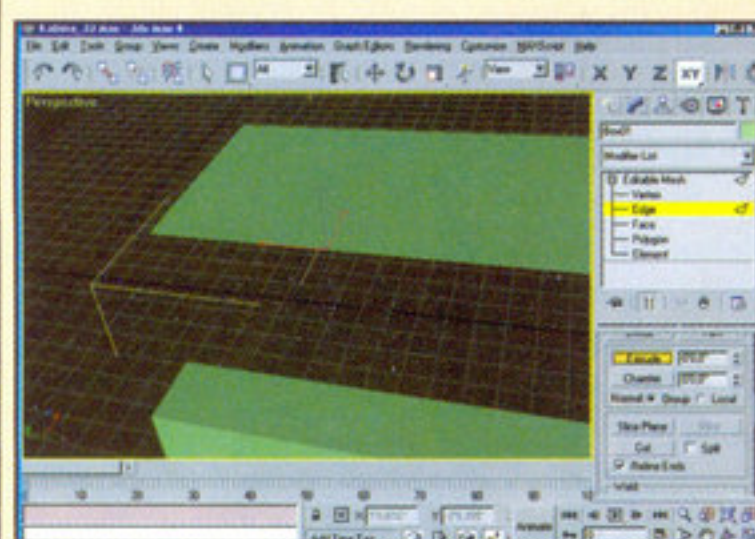


(щелкнув п.к.м. на названии видового окна, например **Perspective**, и выбрав одноименный пункт из всплывающего меню). Тогда процесс вытягивания ребра будет видимым, и вы сможете точно позиционировать его.



Иногда не так просто точно задать новое положение ребра. В этом случае лучше воспользоваться прямыми измерениями инструментом **Tape (Рулетка)** из вкладки **Helpers** панели управления. Измерив точно расстояние, вносим его в поле данных для **Extrude**. Если вдруг вы вытянули рулетку в противоположную сторону, то просто поставьте перед значением в поле **Extrude** знак минус.

Когда измерения закончены, передвигаем



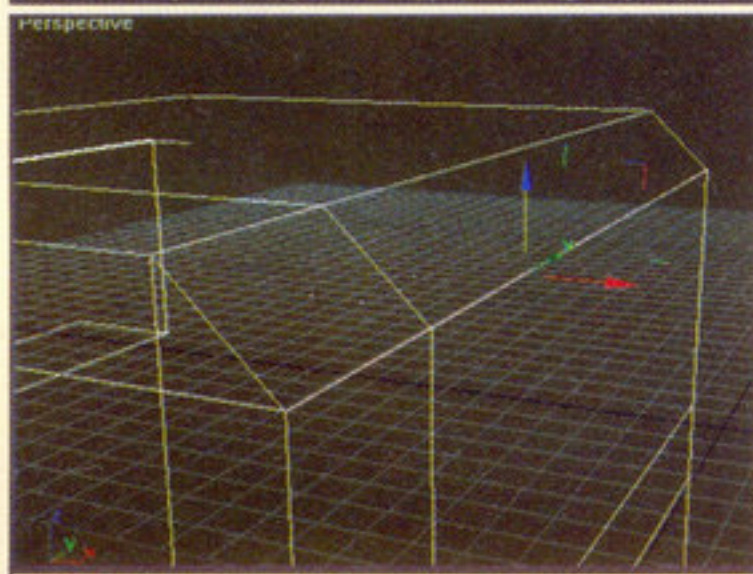
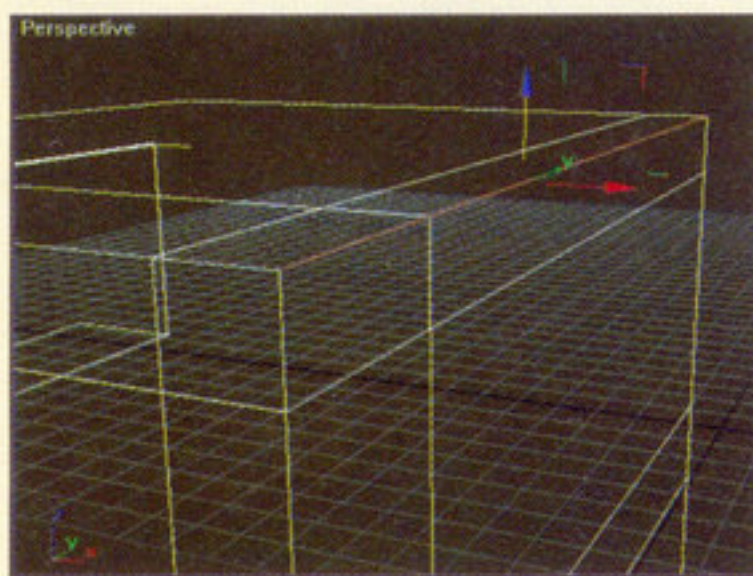
▲ Вытягивание ребра заготовки.

ребра таким образом, чтобы заготовка была похожа на кабину гаубицы. Для этого выделяем все ребра одного ряда и передвигаем их в нужном направлении.

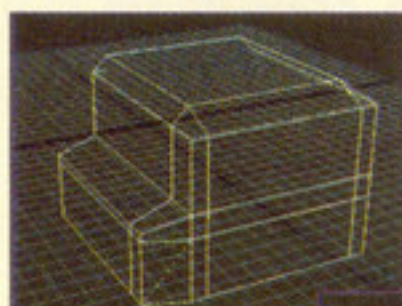
Теперь сделаем скошенные углы на кабине. Обрабатываем верхнюю часть кабины. Чтобы сделать скос крыши, выделяем ребра на одной

из сторон (например, два верхних на лицевой стороне) и двигаем их вниз, до сопоставления с ребрами нижнего ряда. Обратите внимание: ребра, перпендикулярные тем, за которые вы тянете, и находящиеся с ними на одном уровне, перемещаться не будут. В результате возникнут искажения модели, форма будет не совсем той, какую хотелось получить.

Проблема решается следующим образом. Переходите в режим редактирования вершин — **Vertex**, выделяйте вершины "перпендикулярных" ребер и двигайте их вниз, к передвинутым ранее ребрам.

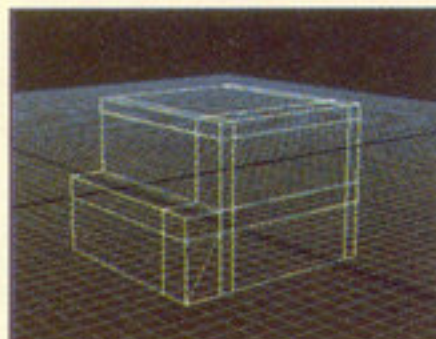
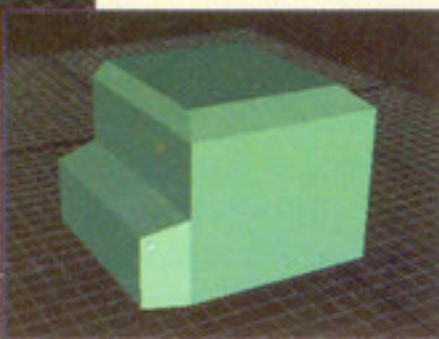


▲ Передвинуты вершины — проблема решена.



▲ Заготовка кабины в первом приближении.

Действуя таким образом, вы довольно быстро получите кабину нужной формы.



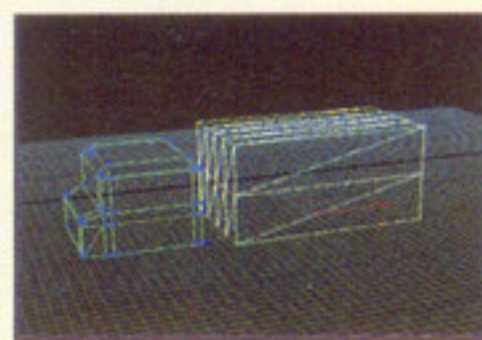
▲ Ребра передвинуты, и заготовка повторяет конфигурацию плана.

стороны, 2 на переднюю/заднюю часть и 1 на верх/низ. Формировать кузов можно в новом файле, но лучше продолжить моделирование в файле с кабиной. Это позволит визуальнo контролировать результаты и вносить коррективы, если кузов с кабиной будут смотреться не так, как на предварительных рисунках.

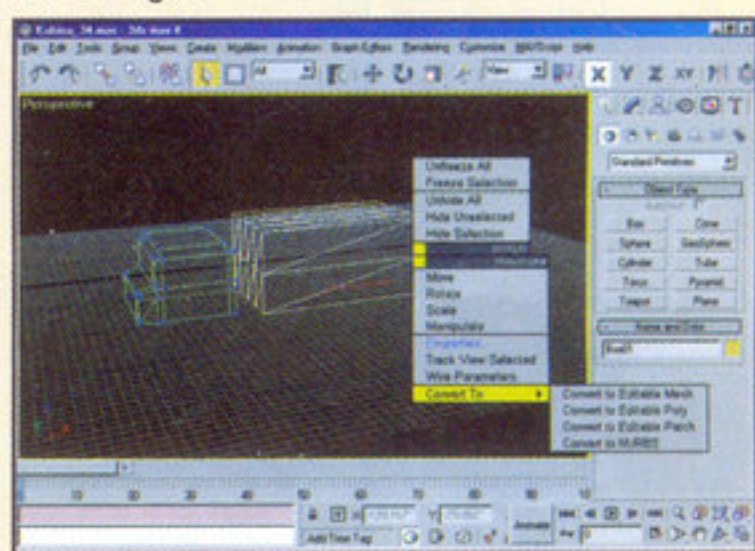
Выбираем стандартный примитив **Box** (панель управления, **Standard Primitives**) и в соответствующие поля вносим количество сегментов, на которые будет разбит примитив при построении: **Length Segs = 2**, **Width Segs = 1**, **Height Segs = 2**.

Щелкаем мышкой на видовом поле **Perspective** и, перемещая курсор, строим сначала основание параллелепипеда, а затем вытягиваем его в высоту.

Конвертируем заготовку в **Editable Mesh** и устанавливаем режим работы с ребрами — **Edge**.

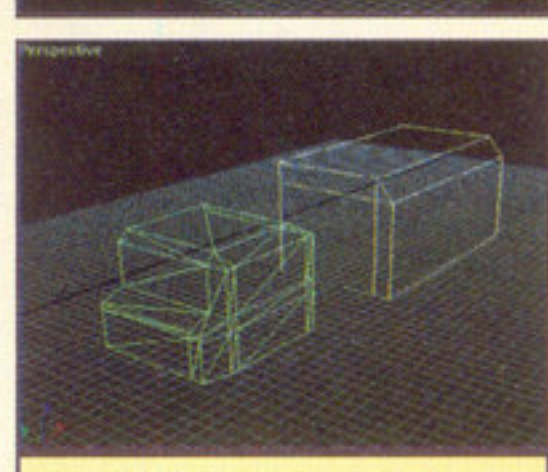
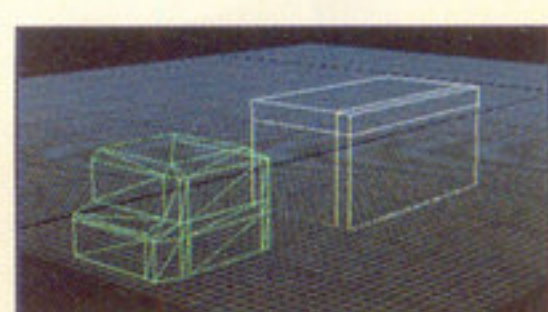


▲ Полученная заготовка кузова рядом с кабиной.



▲ Конвертация в Editable Mesh.

Перемещая ребра и двигая вершины так же, как мы делали при построении кабины, получаем нужную форму.



▲ Часть кузова готова.

Первый этап моделирования — создание базовой модели юнита — закончен. Во второй части статьи, которая будет опубликована в одном из ближайших номеров "Игромании", мы продолжим создание модели гаубицы. Доработаем каркас, прорисуем детали и оптимизируем число полигонов в модели так, чтобы движок игры с легкостью обрабатывал около десятка гаубиц на экране. ■

СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ В 3D MAX

ОТВЕТЫ НА ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

МИХАИЛ СОЛОВЬЕВ

MOSA_INT@IGROMANIA.RU

После публикации в "Игромании" цикла статей "Создание спецэффектов в 3D Max" в редакцию пришло множество писем с просьбами продолжить печатать материалы по работе в 3D Max. Спрос рождает предложение: статьи о работе в "Максе" будут регулярно появляться на страницах "Игростроя". Мы постараемся рассказать вам о самых интересных приемах работы в популярном пакете 3D-графики и о том, как результат творчества можно использовать при создании своей игры или мода.

Помимо просьб продолжить публикацию уроков к нам пришло немало вопросов, касающихся конкретных приемов работы в редакторе. Поскольку кратко ответить на любой вопрос по 3D Max не так-то просто, мы выбрали четыре самых распространенных и ответили на них максимально развернуто.

КАК СДЕЛАТЬ "СВЕЧЕНИЕ"?

Нам поможет стандартный эффект видеомонтажа, называемый **Lens Effects Glow** (Свечение). Прежде всего, нужно создать два объекта: сферу (**Sphere**) и какой-нибудь текст. Текст проще всего смоделировать с помощью сплайнов (**Splines**), а затем применить на них модификатор **Extrude** (Вытянуть), в результате чего плоский сплайн приобретет объем.

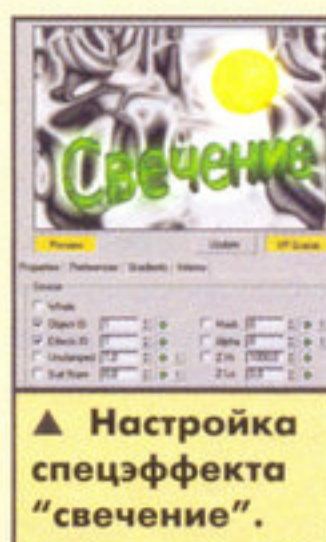
После этого наложите на объекты материалы с помощью редактора материалов (**Material Editor**). Материалы могут быть совершенно любые. Самое главное, чтобы вы не забыли присвоить определенный канал эффектов **Material Effects Channel**, например 1. Выбор канала эффектов осуществляется в редакторе материалов. Еще один способ настроить идентификатор графического буфера — через контекстное меню свойств объекта (**Object Properties**), группы **G-Buffer** (Графический буфер).

Итак, объекты имеют идентификатор, равный 1. Теперь откройте окно **Video Post** (Монтаж), выбрав его в меню **Rendering** (Визуализация). Добавьте последовательность событий в очередь, нажав **Add Scene Event** (Добавить событие сцены) и определите вид окна проекции или камеру.

Теперь нужно применить видеофильтр — нажмите **Add Image Filter Event** (Добавить фильтр изображения) и в открывшемся окошке выберите **Lens Effect Glow** (Свечение). Настройка свечения осуществляется в меню **Setup**.

Чтобы связать спецэффект с объектами, укажите в поле **Effects ID** значение 1 для **Source** (Источник).

Для того чтобы сразу увидеть результат в окне предварительного просмотра, используйте кнопки **VP Queue**, **Preview** и **Update**. Чтобы изменить размеры и интенсивность свечения, нужно изменять параметры в полях **Size** и **Intensity** закладки **Preferences**.



▲ Настройка спецэффекта "свечение".

КАК СОЗДАТЬ ЭФФЕКТ "БЛЕСК"?

Линзовый эффект **Lens Effect Highlight** (Блеск) по своему действию и настройкам очень похож на рассмотренный нами **Glow**. Для создания блеска достаточно определить графический идентификатор эффекта, а затем указать его в соответствующем поле в настройках. Способ наложения эффекта определяется переключателями группы **Filter**, а количество лучей блеска — счетчиком **Points** (Точки) закладки **Preferences**.

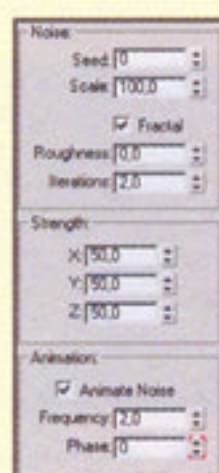


▲ Настройка спецэффекта "блеск".

КАК СОЗДАТЬ ЭФФЕКТ "МОЛНИЯ"?

Для создания эффекта молнии в 3D Max существует целый набор различных дополнительных модулей (плагинов), многие из которых можно бесплатно скачать из интернета. Но если у вас нет под рукой подобных "примонок", то неплохого результата можно добиться стандартными средствами.

Во-первых, нарисуем контур будущей молнии. Для этого в окне проекции **Front** (Вид спереди) нарисуйте каркас молнии с помощью линий, а затем соедините их всех при помощи функции **Attach** (Соединить), которая вызывается из контекстного меню линии (правый щелчок на любой из линий в окне проекции). После того, как все части молнии объединены в один объект, наложите на них модификатор **Noise** (Нерегулярность) со следующими настройками:



▲ Настройка модификатора Noise.

Теперь включите проигрывш анимации. Вы увидите, как молния начнет извиваться под действием модификатора. Для того, чтобы контур был виден при визуализации, перейдите в

закладку **Modify** (Редактировать) и поставьте в свитке **Rendering** (Отображение) галочки **Renderable** (Отображаемая) и **Display Render Mesh** (Отобразить сетку). После этого контур молнии приобретет необходимую толщину.

Выберите самосветящийся материал для молнии (**Self-Illumination** = 100) и присвойте этот материал каркасу. Для лучшей реалистичности неплохо было бы добавить линзовый эффект **Свечение** (**Glow**).

Визуализируйте результат. Не забывайте о том, что в природе молния — очень кратковременное явление, поэтому пяти кадров на такую анимацию будет вполне достаточно.



▲ Молния с эффектом Lens Effect Glow.

КАК ЗАПИСАТЬ АНИМАЦИЮ?

Существует два способа записи созданной анимации. Первый: создание ролика предварительного просмотра (**Make Preview**) с помощью пункта главного меню **Animation**. Однако качество такого предпросмотра оставляет желать лучшего. Поэтому чаще итоговую визуализацию анимации осуществляют с помощью диалогового окна **Render Scene** главного меню **Rendering** (Визуализация).

Установите временные рамки анимации, выбрав **Active Time Segment** (Активный промежуток времени), **Range** (Промежуток) или **Frames** (Отдельные кадры).

Выберите размер (**Output Size**) итоговой картинки. Укажите файл на жестком диске, в который будет сохранена анимация с помощью кнопки **Files...** (в группе **Render Output**). Вы можете сохранить анимацию в виде набора отдельных кадров (в формате **JPG**) или сразу в виде ролика **AVI** (форматы сжатия **MPEG-4** или **DivX Codec**).

Запускайте визуализацию — она будет сохранена на диск. Не забывайте о том, что если вы использовали какие-то фильтры видеомонтажа (**Video Post**), то для сохранения файла вам понадобится создать событие **Add Image Output Event** (Вывод), а для визуализации нажать кнопку **Execute Sequence** (Выполнить последовательность задач очереди).

Присылайте свои вопросы на адрес mosa_int@igromania.ru. Как только наберется достаточное количество интересных вопросов, мы опубликуем еще один FAQ (ответы на часто задаваемые вопросы). ■



Картник Хос

РОЖДЕНИЕ НАЦИЙ

ОСНОВЫ РАБОТЫ В РЕДАКТОРЕ RISE OF NATIONS

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

DROW@IGROMANIA.RU

Конница монголов бесчисленное количество раз раздавлена танками. Танки сметены европейскими легионами, а легионеров разгромили египтяне. Все миссии Rise of Nations пройдены? Можно ждать аддона, а можно запустить редактор и создать новые миссии самому.

Мы предлагаем второй вариант.

ИНТЕРФЕЙС

Если театр начинается с вешалки, то знакомство с игровым редактором — с интерфейса. Все внимание на скриншот.



▲ Интерфейс редактора.

1. Панель инструментов. Здесь располагаются основные инструменты для создания карты.
2. Меню настроек выбранного инструмента.
3. Миникарта.
4. Меню выбора игрока.
5. Экран редактирования.

ОСНОВЫ ЛАНДШАФТНОГО ДИЗАЙНА

Прежде чем приступить непосредственно к созданию карты, необходимо упомянуть про одну неприятную особенность редактора — нормально поменять размер уже созданного уровня невозможно. Поэтому определитесь с размером уровня заранее.

Чтобы сделать заготовку для карты, нужно воспользоваться генератором карт. Зайдите на закладку **Map** и укажите: тип местности (**Map Style**), количество наций на уровне (**Nations**) и размер карты (**Map Size**) в условных единицах. Нажмите на кнопку **Generate Map**. Редактор сгенерирует карту. Перейдите на закладку **Terrain** и удалите все объекты на карте, нажав кнопку **Remove All**.

Изменим текстуру поверхности. Менять текстуры можно лишь на всей карте. Нельзя засадить пол-уровня лесами, а вторую половину засыпать песком. Свои тайлы подгружать тоже не разрешается, только выбирать из списка. Зайдите на закладку **Terrain** и выберите из раскрывающегося списка тип текстуры.

РЕДАКТОР:

Rise of Nations

ГДЕ ВЗЯТЬ:

Устанавливается вместе с игрой

ВОЗМОЖНОСТИ:

80% игровых

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

Средняя

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

Отсутствует

Редактор сам произведет замену.

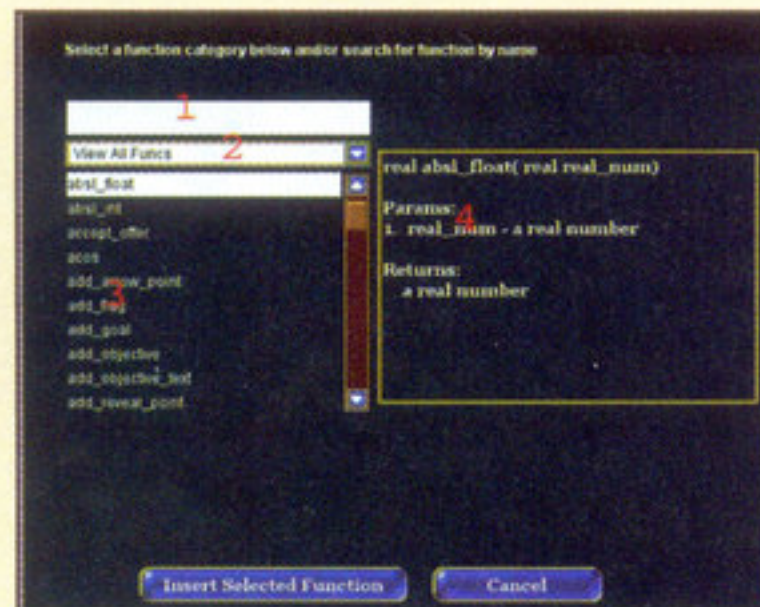
Чтобы создать рельеф, на закладке **Terrain** нажмите на кнопку **Adjust Height**. Теперь в окне редактирования нажмите и удерживайте правую/левую кнопку мыши для повышения/понижения уровня земной поверхности.

Добавим на карту реки, горы, океаны. Для этого в основной редактор встроен мощный и удобный 2D-редактор. Он представляет собой отдельное окно, с условным изображением карты сверху. Все объекты отображаются в виде условных значков. Для активации двумерного редактора на закладке **Terrain** нажмите на кнопку **Edit Land**. Выбрав один из инструментов (добавляющий на карту реки или горы), приступайте к прокладке водных маршрутов и горных гряд (делается это при помощи левой кнопки мыши). После создания местности нажмите **Apply Change** для подтверждения изменений.

Рельеф и ландшафт почти готовы, осталось посадить леса, разбросать по карте камни и расставить декорации. Все инструменты находятся на закладке **Terrain**. Работать с ними так же просто, как с инструментами меню **Edit Land**.

СБОРКА НАЦИЙ

Когда основа уровня готова, нужно расставить на карте юниты, здания и распределить ресурсы. Все эти элементы находятся на закладках **Unit**, **Building** и **Resources**. Для установки кликайте на нужный объект и перетаскивайте в окно редактирования.



Разработчики сделали сюрприз всем любителям создавать игровые модификации. Чтобы поменять характеристики юнитов и зданий, теперь не нужно вскрывать скрипто-

вые файлы. Все изменения можно произвести прямо из редактора. Нажмите на кнопку **Edit** на закладке **Unit** или **Building**. Перед вами появится окно, в котором можно поменять характеристику любого юнита или здания. Изменить разрешают практически любой параметр объекта: условия производства зданий, скорость юнитов при движении, количество энергии... Обратите внимание, что если юнит уже установлен на карту, то у него можно изменить только параметр здоровья. Так что все изменения нужно сделать до того, как вы перетащите здание или юнит из списка на карту.

ДЕЛА СЦЕНАРНЫЕ

Когда на карте расставлены основные объекты, нужно задать стартовые параметры для игроков. Перейдите на закладку **Nations**. На ней можно задать начальные условия игры для выбранной нации. Рассмотрим подробнее опции меню. Нажмите на кнопку **Leader Name**, чтобы изменить имя лидера нации. В поле **Nation** можно сменить нацию игрока. Для этого просто выберите любую другую из списка. В поле **Color** разрешено переопределить цвет игрока. В **Control** — кто управляет нацией, игрок или компьютер. Если нацией управляет компьютер, в поле **Difficulty** надо указать уровень искусственного интеллекта (AI).

В списке, который расположен рядом с меню **Options**, кликните в раскрывающемся меню по опции **Resources**. Здесь надо задать количество ресурсов, которое будет доступно в начале игры.

Теперь выберите из раскрывающегося списка пункт **Library Research**, в котором установите, какие пункты будут открыты в библиотеке в начале игры. И, наконец, в пункте **AI Setting** можно поиграть с настройками AI. Значения параметров не совсем очевидны, поэтому разберем их по отдельности.

Production AI — включает/отключает запрет AI на производство и сбор ресурсов. Компьютер вообще не будет заниматься сбором ресурсов и производством. Обойдется тем, что дано в начале миссии.

Unit AI — включает/отключает контроль над юнитами со стороны AI. То есть компьютер не будет управлять своими войсками, его

юниты будут просто стоять на месте. Но если вы их атакуете, то отстреливаться они смогут.

Combat AI — включает/отключает контроль AI над боевой активностью юнитов. Войска противника не будут атаковать ваших бойцов.

Когда вы настроите AI, необходимо задать прочие характеристики геймплея. Выберите закладку **Scenario**. В поле **Game Rules**, в раскрывающемся списке, кликните на тип игры. Опция **Teams&Allies** определяет, можно ли в игре заключать союзы. Если вы разрешили заключение союзов в закладке **Diplomacy**, но не активировали **Teams&Allies**, то в игре "подружиться" ни с кем не получится. В опции **Start Age** и **End Age** нужно прописать век, с которого начнется игра, и век, до которого можно будет развивать свои войска. В **Population** — максимально возможное количество населения. В **Rush Rules** установите ограничение на раш (**rush** — стремительная атака на начальном этапе игры) по времени или по уровню развития (в процентах). На геймплее это отразится следующим образом. Если ваши войска или войска вашего соперника не достигли определенного уровня развития, то атаковать вражескую базу не получится. Если было выставлено ограничение по времени, то атаковать вам разрешат, только когда с начала раунда пройдет заданное число минут.

Осталось определить отношения сторон друг к другу. Переходите на закладку **Diplomacy**. Слева отображены все игроки, кроме выбранного в данный момент. Наверху

прописаны доступные отношения этих игроков к выбранному — война, мир, альянс (напротив нужного — поставьте галочку).

СКРИПТЫ

Для написания скриптов разработчики использовали скриптовый язык **Lua** (более подробную информацию о языке можно найти на сайте www.lua.org). Редактор скриптов можно запустить из редактора (кнопка **Edit Script**) или непосредственно из меню игры (кнопка **Script Editor**). Такое разделение не случайно. Большую часть времени у вас займет создание скрипта. Поэтому удобнее загружать редактор скриптов через меню игры, чем каждый раз сначала запускать редактор игры, а потом уже редактор скриптов.

Сделайте новый скрипт. Для этого выберите **File/New Scenario Script** или нажмите **Ctrl+Shift+N**. Теперь в скрипте надо создать



▲ Экран редактирования.

блок для триггеров. Кликните на **Edit/Insert Trigger Block** или нажмите **F1**. Введите имя блока, оно будет использоваться в дальнейшем при поиске. Теперь блок наполняем триггерами. Зайдите в меню **Edit/Insert Trigger Function** или нажмите **F2**. Перед вами появится экран редактирования.

1. Поисковая строка. С ее помощью производится поиск триггера по имени. Просто начинайте писать имя триггера, и редактор сам будет отсеивать те, названия которых не совпадают по буквам.

2. Фильтр триггеров. Отсеивает триггеры в зависимости от их назначения. Например: триггеры по управлению юнитами и триггеры для операций с таймером.

3. Полный список триггеров.

4. Объяснение, для чего нужен выбранный триггер и как его использовать.

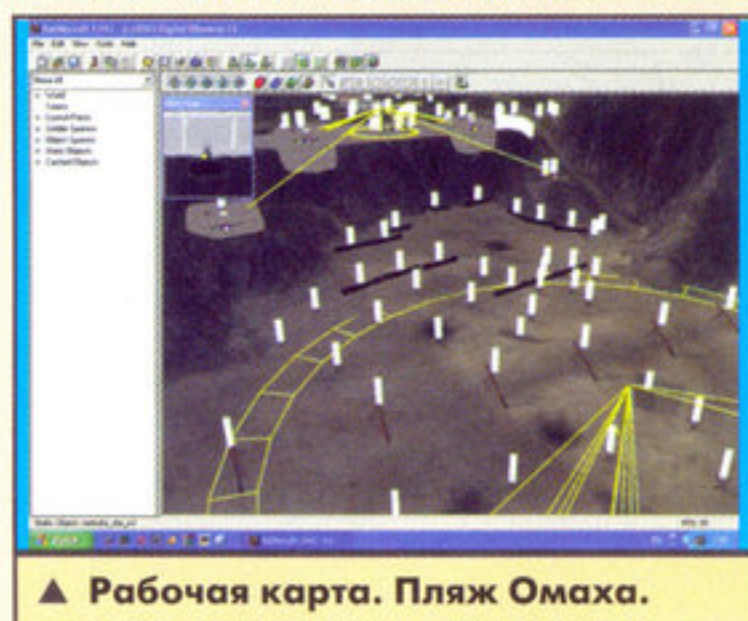
Выбрав нужный триггер, нажимайте на кнопку **Insert Select Function**. Триггер будет установлен на экран редактирования. Вам нужно лишь вписать нужные значения для переменных.

В меню есть скрипты, с помощью которых можно объединять отдельные миссии в кампании.

Если возникнут вопросы по редактированию, пишите на адрес drow@igromania.ru. С нашего диска вы можете взять официальный мануал, который разработчики не так давно выложили в Сеть. Все документы на английском языке. ■

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

BATTLEFIELD 1942



▲ Рабочая карта. пляж Омаха.

Где взять: С нашего диска или ftp://large-downloads.ea.com/pub/misc/battlecraft_1942_beta_v1_0.zip

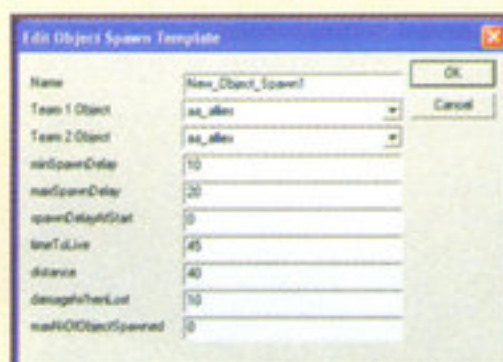
Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания мультиплеерных карт. В следующих версиях утилиты разработчики собираются ввести поддержку работы с сингловыми картами, но пока такой возможности нет.

Интер-

фейс редактора прост и удобен. Посередине располагается окно редактирования. Слева и сверху — панель инструментов. В редакторе встроено множество фильтров, позволяющих скрывать различные объекты на карте. За счет этого несложно повысить производительность программы и добиться работы ее даже на слабых машинах.

Обратите внимание: изначально на экране редактирования нет списка объектов, которые можно поместить на только что сделанный уровень. Для каждой карты этот список нужно заново добавлять на панель инструментов, что очень удобно. Сколько объектов обычно используется при создании карты? Десять-двадцать, не больше. И если в списке будут только те объекты, которые нужны, не придется лазить по многочисленным меню. Го-



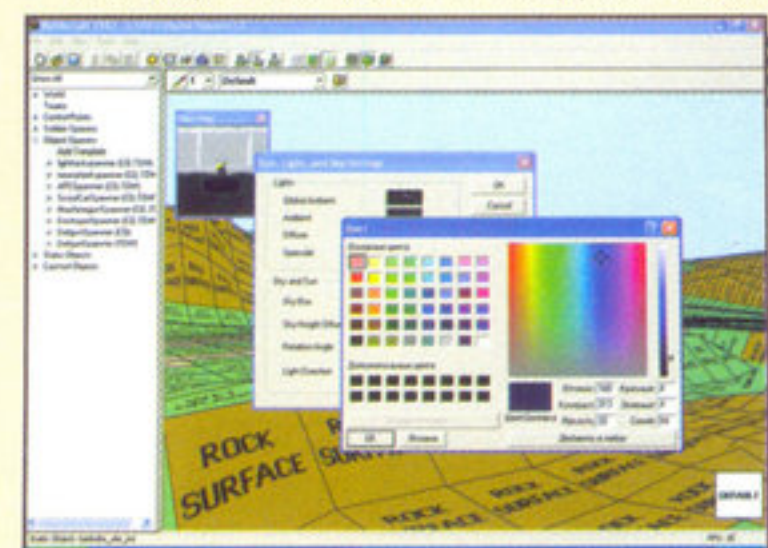
▲ Добавление нового объекта в список.

раздо проще единожды вынести объекты, чем каждый раз копаться в общем списке и выбирать из сотен предложенных.

Установка объектов на карту осуществляется перетаскиванием названия объекта на экран редактирования. Точно так же размещаются и точки респауна.

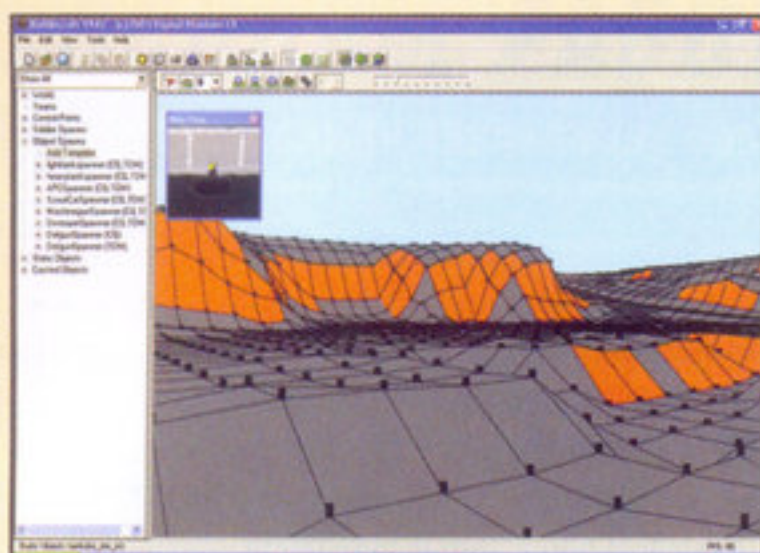
Из различных меню редактора можно настроить свет, тени, туман и прозрачность воды на уровне. Разрешено даже изменить цветовую гамму воды и тумана. Как вам, например, идея сделать воду красной, а туман зеленым?

Стандартно выполнены инструменты для



▲ Настройка света. Голубое солнце.

покрытия поверхности уровня текстурами и изменения ландшафта. Одно неудобство — запрятаны эти инструменты в самые дебри меню редактора. Отыскать их очень сложно, если только вы не знаете горячих клавиш. Все "горячки" приведены в инструкции, которая поставляется вместе с дистрибутивом редактора.



▲ Включен один из фильтров.

Обязательно изучите данный текст, чтобы не тратить время на поиски нужного инструмента.

ВЕРДИКТ: Если бы не многочисленные мелкие баги, утилита можно было бы ставить твердую пятерку. А пока создаем мультиплеерные карты и ждем следующей версии редактора.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■

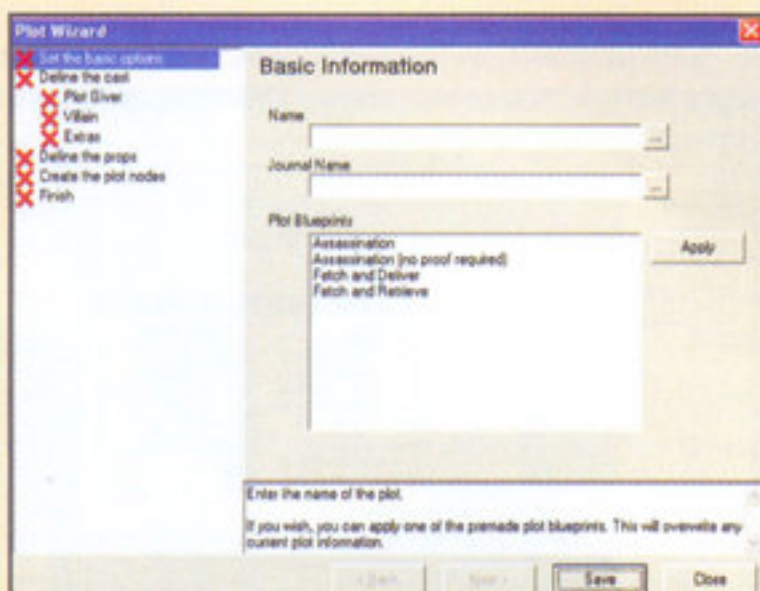
NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE

Где взять: Устанавливается вместе с игрой
Возможности: 100%

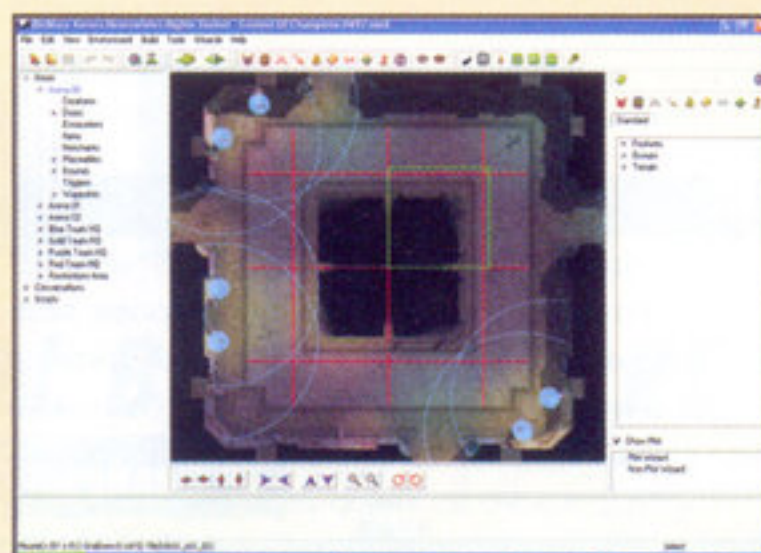
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания дополнительных модулей к игре. В "Игромании" №№ 11 и 12 за 2002 год и №1 за 2003 год мы опубликовали цикл уроков по данному редактору, но в аддоне к NN разработчики внесли в утилиту ряд изменений, на которые любому левел-дизайнеру следует обратить внимание.

Основное изменение коснулось обработчиков (wizard). Появился новый обработчик — для создания заданий. Он позволяет быстро сделать множество простеньких квестов из имеющихся заготовок, что очень удобно, когда игровой модуль необходимо наполнить дополнительными заданиями. Новый обработчик экономит время — теперь не надо мучиться с прописыванием тегов (внутренние имена объектов) и определением скриптов.

Также улучшен обработчик для создания вещей — теперь каждая шмотка переносится на карту всего одним кликом. Стало проще устанавливать точки маршрута — вэйпункты. Если



▲ Новый обработчик.



▲ Обновленный редактор.

раньше, чтобы вэйпункт заработал, надо было из отдельного меню переносить по одной несколько маршрутных точек, определять тег для каждой из них, то теперь все точки можно наносить на карту прямо из меню свойств существа.

Несколько изменилась система создания ERF-файлов (ERF-файлы используются для экспорта/импорта различных объектов в редактор / из него). Теперь все изменения разрешено сохранить в одном файле.

Также появились три дополнительных типа местности (тайлсеты) и множество новых существ.

ВЕРДИКТ: Редактор стал значительно удобней, а главное — в нем появились новые возможности, отсутствовавшие в первой версии утилиты.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■

VIETNAM: LINE OF SIGHT

Где взять: С нашего диска или с <http://gamecenter.cz:8888/filecenter4/nworld-losvietnam.zip>

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных миссий, мультиплеерных карт и кампаний. К сожалению, утилита достаточно нестабильна в работе и может отказаться запускаться. Если это



▲ Редактор моделей.

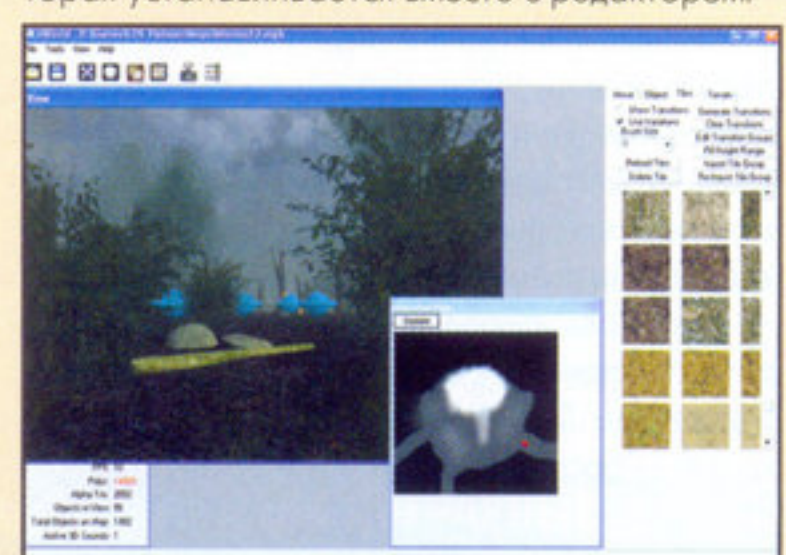
произошло, скиньте все файлы редактора в корневой каталог игры. Теперь все должно работать. Но после этого может не запускаться игра. Работайте с редактором на свой риск и страх.

Чтобы получить готовую миссию, придется использовать несколько утилит, которые вызываются из основного окна редактирования. Рассмотрим программы по порядку.

nWorld12 предназначена для создания ландшафта. Интерфейс стандартен. Посередине — экран редактирования, справа — панель инструментов, снизу — миникарта. Редактор использует движок игры. То есть все устанавливаемые объекты будут отображаться точ-

но так, как они выглядят в игре. Поначалу это кажется неудобным, поскольку трудно правильно разместить объекты.

Но к этому быстро привыкаешь. Использование 3D-объектов в редакторе имеет ряд преимуществ. Главное, вы можете сразу определить, насколько загружен уровень предметами и как сильно он будет тормозить в игре. Для этого внизу экрана редактирования есть небольшое окошко, в котором отображаются главные статистические данные: количество FPS, наличие 3D-звуков на карте, количество объектов. Ландшафт и объекты отображаются на миникарте. Также разрешено встраивать в редактор новые модели: оружие, деревья и т.д. Для этого придется использовать утилиту PEdit, которая устанавливается вместе с редактором.



▲ Очень простой редактор.

Утилита MissionEd позволяет прописывать цели миссий и брифинги. В программе также можно связать карты в кампанию. Цели миссии задаются с помощью триггеров, которые устанавливаются в утилите nWorld12 как простые объекты, а в MissionEd лишь активируются. Также с помощью MissionEd разрешено встроить видеоролик в формате AVI.

Программа WPGen нужна для генерации вэйпунктов юнитов, управляемых AI. Размещаются они как простые объекты. Имейте в виду, что просчитываются вэйпункты очень долго. Даже на P-4 2GHz просчет вэйпунктов для небольшой карты займет 8-10 (!!!) часов.

ВЕРДИКТ: Мощная утилита, позволяющая создать миссию практически любой сложности. Единственный минус — нестабильность в работе.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■

▲ Глобальные свойства карты.



Рубрику подготовил:
Александр Тараканов
(drow@igromania.ru)

Продолжение легендарной серии авиасимуляторов «Фланкер».

- Новые самолеты - штурмовики Су-25 и А-10,
а также истребитель F-15

- Усовершенствованная модель
управления самолетом

- Новые графические эффекты

- Встроенный редактор миссий

- Воздушные бои в небе над Кавказом
и Крымом



ФИРМА «1С»



FLYING LEGENDS



Eagle Dynamics

Lock On

СОВРЕМЕННАЯ БОЕВАЯ АВИАЦИЯ

СДЕЛАЙ DOOM, СДЕЛАЙ САМ

ИГОРЬ ВАРНАВСКИЙ REVOLT@IGROMANIA.RU

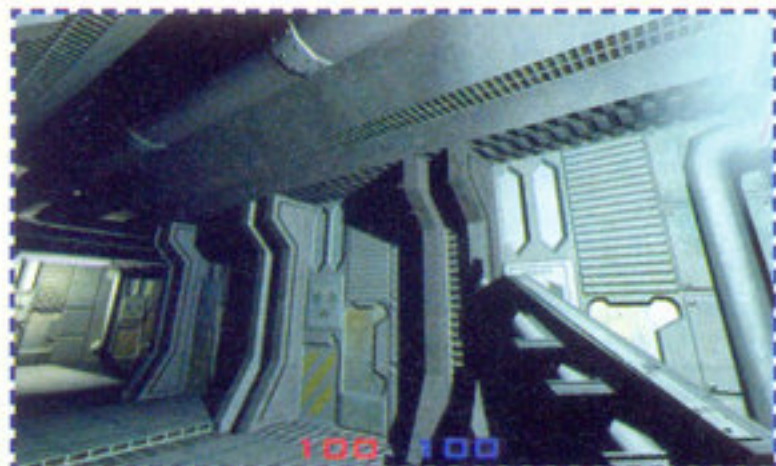
Не так просто создать конкурентоспособную коммерческую игру, не имея денег, чтобы прикупить качественный движок. Можно, конечно, написать движок самому, но для этого все равно придется выложить энную сумму профессиональному программисту. Но и тогда никто не гарантирует, что движок будет конкурентоспособным. И вновь приходится искать что-то подходящее среди движков бесплатных.

Из уже рассмотренных нами движков **Nebula Device** — один из лучших. Но... он не умеет качественно обрабатывать замкнутые пространства. Летный симулятор или гоночную аркаду на нем создать можно, а вот 3D-экшен — убийцу **Doom III** — навряд ли. **GLScene** тоже заточен под обработку открытых пространств. С помещениями он работает значительно лучше **Nebula**, но создавать можно лишь самые простенькие комнаты. Эх, нам бы **Unreal Engine**... Оказывается, можно обойтись и без него. На помощь приходит движок **AMP II Engine** от компании **4D Rulers Software** (www.4drulers.com) — он позиционируется как альтернатива движку **Doom III**.

ЦЕНА УСПЕХА

Как, спросите вы?! Неужели движок уровня **Doom III** может быть бесплатным? А как же бесплатный сыр, который только в мышеловках? Все верно, **AMP II Engine** — коммерческий движок, но... С возможностью использовать его, что называется, совершенно безвозмездно.

Полноценный продукт стоит \$2000 (прописью: две тысячи долларов). Это в десятки раз меньше стоимости таких брэндов, как **Unreal Engine** или движок **Quake III**, но начинающему разработчику не по карману. Заплатив две тысячи условных американских единиц, вы можете сделать игру и продавать ее по всему миру безо всяких ограничений.



▲ Обратите внимание на игру теней. Подобное геймеры видели пока только в демо-версии **Doom III**.

У вас нет двух тысяч? Это еще не повод для расстройства: **AMP II** можно купить и за две тысячи долларов, но без права извлечения выгоды за счет продажи игр на движке. В этом случае, если ваша игра понравится создателям **AMP II** (надо будет представить демо-версию), они начнут продавать ее через интернет, отчисляя вам 50% прибыли, или, как вариант, вы можете подыскать себе издателя (убеждать, опять-таки, лучше все-

го при помощи демки), который заплатит непосильные для вас две-три тысячи долларов. Двести сотни — уже не две тысячи, но все еще деньги.

Не желаете раскошелиться и на две тысячи долларов? К вашим услугам демо-версия движка, которая — внимание! — позволяет создавать полноценные игры. Урезаны многие "красивости", но приставка "демо" в данном случае вовсе не означает неполноценность. Более того, разработчики оставили код движка полностью открытым. Вы можете нанять программиста, чтобы он чуть доработал движок (это не возбраняется). И вот уже в ваших руках — полноценная замена движку **Doom III**.

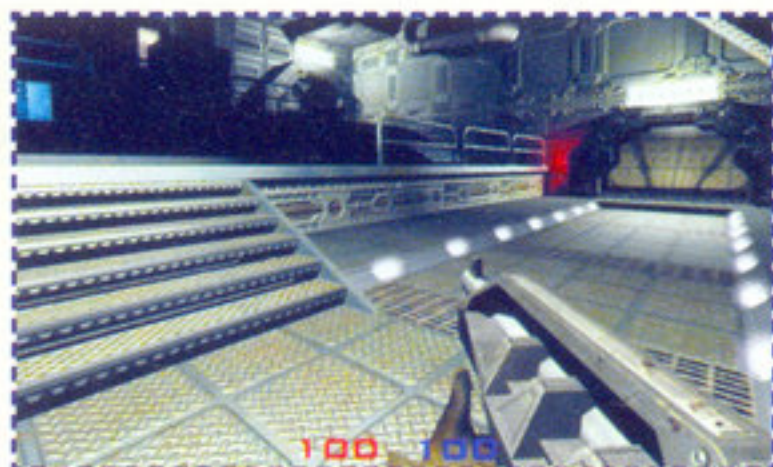
ВОТ ОН КАКОЙ — БЕСПЛАТНЫЙ СЫР

Разработанный только под **Win32** и написанный на **Microsoft Visual C++**, **AMP II** обладает всеми функциями, без которых современный движок не может считаться полноценным: попиксельное освещение, зеркальные поверхности, мощная система теней, скелетная анимация, системы частиц...



▲ Персонаж игры выглядит очень реалистично.

Благодаря **bump mapping** становится возможным реалистичное отображение таких сложных объектов, как волосы, морщинки на лице персонажей, заклепки на броне. Любая мелкая деталь выглядит очень натурально. Технология **stencil shadowing** позволяет генерировать реалистичные тени без использования прожорливых до системных ресурсов **shade maps**. **Portal rendering** позволит забыть о многочасовых медитациях, проведенных за **BSP**-движками, а при помощи системы **WYSIWYG** (**What You See Is What You Get**) можно сразу окинуть хозяйским взглядом только что отстроенный уровень.

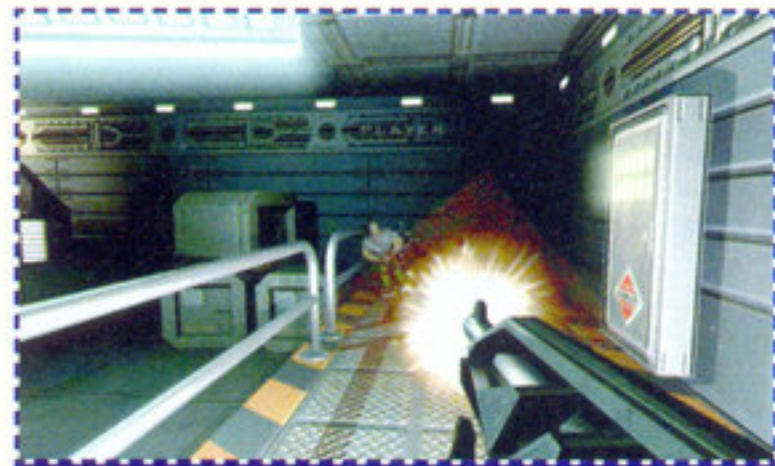


▲ Игра света и тени на металле ствола — выше всяких похвал.

Тех, кто привык к демократичности **Nebula Device** и **GLScene**, придется немного огорчить: **AMP II** поддерживает только форматы **TGA**, **PNG**, **BMP** и **DMT**. Разработчики давно привыкли экспортировать в игры модели и спецэффекты из **3D Max**, но **AMP II** наотрез отказывается понимать максовский формат. Зато **ASE**-файлы менее распространенных редакторов 3D-изображений понимает без проблем. Впрочем, минус можно обойти. Существует немало утилит, преобразующих формат **3D Max** в **ASE**. Программы не без недостатков — например, могут обрезать полигоны и не подцеплять прозрачность — но, по крайней мере, можно надеяться на совместимость.

ОБРАТНАЯ СТОРОНА МЕДАЛИ

Столько хорошего мы наговорили о движке... Неужели у него нет недостатков при столь смешной цене? К сожалению, есть. Даже щедрые на похвалы своему творению сотрудники компании **4D Rulers Software** признают сей печальный факт. На данный момент доступна только бета-версия, которая несет на борту массу багов, неспособна воспроизводить многие эффекты, не признает **GeForce 1-2** и **GeForce MX** (да, кстати, даже финальная версия потребует как минимум **GeForce 3**), незнакома со всем семейством видеокарточек от **ATI**.



▲ Выстрелы, сделанные на демо-версии движка, выглядят не так красочно, как смоделированные на полном **AMP II Engine**.

Сейчас **4D Rulers Software** работает над устранением вышеперечисленных огрехов, попутно добавляя в движок мощную физическую модель, **texture blending** (по-русски — динамическая смена текстур; позволяет, например, рисовать на моделях кровавые разводы), поддержку **Maya** и прочие радости игроделов. Уже к концу осени большинство дыр будет залатано. Да и сейчас плюсов у движка значительно больше, чем минусов. Все, кто думают, что в коммерческих движках нет дырок, просто мало знакомы с предметом разговора. Их там сотни.



Желающим апробировать движок — на нашем компакт вас ждет бесплатная демо-версия, которая на самом деле является собой почти полноценный движок **AMP II Engine**. ■



Лучший российский игровой дизайн от лучшего российского разработчика 2003 года!

ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
ЕЩЕ НИКОГДА
НЕ БЫЛА
ТАК БЛИЗКА
К РЕАЛЬНОСТИ!

ОПЕРАЦИЯ S² Silent Storm

1943 год. Пока весь мир
охвачен войной, новая сила
стремится к власти.

Только настоящим про-
фессионалам под силу
предотвратить катастрофу,
масштабы которой еще
не может оценить ни одна
из воюющих сторон.

Возглавьте команду элит-
ных бойцов, вступайте
в войну без правил
и ограничений!

Ваш отряд —
лучшие бойцы из 40 диверсантов
тридцати национальностей

Ваш арсенал —
более 75 видов оружия: от метательных
ножей до станковых пулеметов и экспери-
ментальных образцов

Ваш путь к победе —
тотальное разрушение зданий и
объектов, засады и стремительные
атаки коварные удары в спину,
бесшумное устранение часовых и
многое другое!



games.1c.ru www.nival.com

Выход: 3 квартал 2003 года

Операция Silent Storm © 2003 Nival Interactive. Все права защищены. «Silent Storm» — зарегистрированный товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

1C
Фирма "1С"

NIVAL
INTERACTIVE

COUNTER-STRIKE

Играем в интернете

Как мы и обещали в предыдущем номере, предлагаем вашему вниманию доскональное наставление о том, как с комфортом играть в CS в интернете. Установка, поиск серверов, подключение к серверу — все это ждет вас в этой увлекательной и познавательной статье.

Установка

Вот вы и стали счастливым обладателем коробочки с заветной надписью Counter-Strike. Первое, что нужно сделать, это установить Half-Life и Counter-Strike на свой компьютер. Именно так, ведь Counter-Strike — всего лишь модификация для Half-Life (да-да, конечно, вы и так знаете). Правда, существуют и отдельные (коробочные) версии Counter-Strike, не требующие наличия Half-Life, но не советую с ними связываться — только запутаешься.

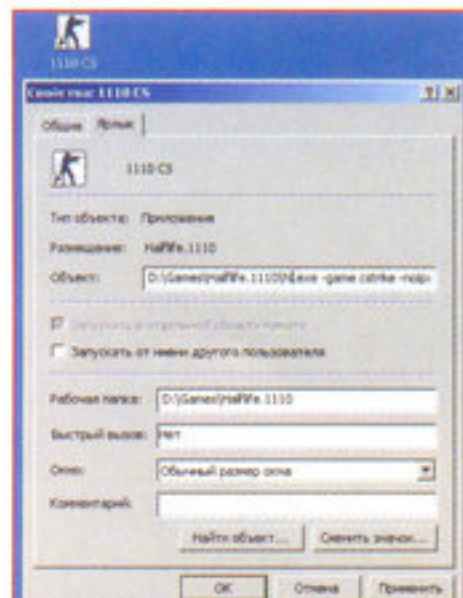
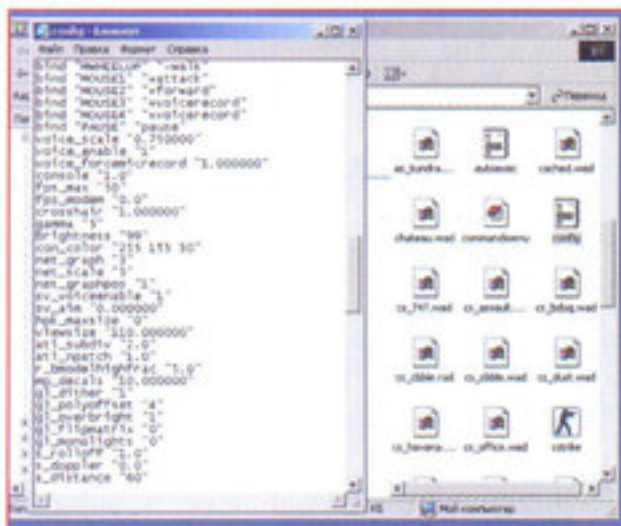
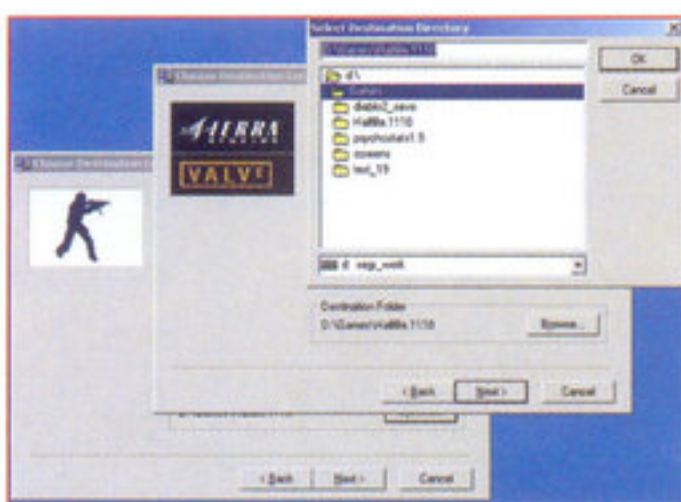
Правильная установка и настройка игры — одно из главных условий вашего успешного продвижения в карьере антитеррориста или террориста (на ваш выбор). Подозреваю, что на купленном вами диске уже есть удобная программа-инсталлятор, которая все сделает за вас, позволив "откинуться на спинку кресла и получать удовольствие". Если такой программы на диске не оказалось, то сначала проинсталлируйте Half-Life, а потом в ту же папку Counter-Strike.

Не спешите сразу после установки HL&CS подключаться к интернету. Интернет вам понадобится, но в первую очередь для установки патчей. Первое, что вы должны проверить, — это номер версии. Half-Life должен быть версии 1.1.1.0, а Counter-Strike — 1.5 (а для коробочной версии — 1.0.0.5). Это важно, потому что играть вы можете только на серверах, где версия игры совпадает с вашей.

Версию Half-Life видно при запуске в нижнем правом углу экрана, а чтобы узнать версию Counter-Strike, надо заглянуть в файл `cstrike\liblist.gam`.

Если вдруг установленная у вас версия не совпадает с необходимой, то придется поднапрячь свой интернет. Последние патчи можно найти практически на любом сайте о Counter-Strike (например, на официальном сайте CS www.counter-strike.net). Качайте полные обновления — несмотря на приличный объем, они заменят все ошибочные или не установленные файлы. Апдейты обладают одной "нехорошей" особенностью — они не встают на "русифицированные" версии. Так что не прельщайтесь красивыми надписями на обложке диска, обещающими полную поддержку русского языка. Лучше уж поднапрячь свои знания в области буржуйской словесности, чем потом мучиться.

Первым делом после установки CS необходимо поправить ярлык на рабочем столе. Нажмите на нем правой кнопкой мыши и выберите "Свойства" (Properties). Перейдите на закладку "Ярлык" (Shortcut) и переделайте строку "Объект"



▲ Свойства ярлыка для запуска CS.

(Target) под себя. В самом распространенном варианте строка для запуска выглядит так:

`hl.exe -game cstrike -noipx -nojoy -console -full -nointro`

noipx: выключает использование протокола ipx. IPX для игры через интернет не нужен.

nojoy: выключает использование джойстика. Ни разу не видел игрока в CS с джойстиком. Увидите — покажите.

nointro: отключает показ заставки при запуске. Зачем она нам, мы ее уже тысячу раз видели!

console: самый главный ключ для игрока — включает возможность работы с консолью.

toconsole: при запуске игра сразу переходит в режим консоли — теперь вводите команды и коннектитесь к серверу.

game cstrike: активизирует Counter-Strike. Без этого ключа вы запустите Half-Life.

win: игра запускается в окне. Очень удобно, если вы часто переключаетесь между приложениями.

full: игра запускается в полноэкранном режиме.

Есть еще несколько дополнительных параметров, но все их можно настроить из графического меню, так что не будем засорять голову ненужной информацией.

Подключение к серверам в интернете

Итак, мы установили Counter-Strike и готовы собрать тысячи легких фрагов, что бродят по просторам интернета. Что же нам для этого необходимо?

Во-первых, как ни удивительно, понадобится соединение с интернетом. Модем или выделенный канал — это уже не столь важно, главное, чтобы оно было. Во-вторых, желание играть, а уж его у вас наверняка предостаточно. Итак, приступим!

Существует три способа подключения к серверам в интернете — через графический интерфейс (GUI) HL/CS, через консоль и с помощью сторонних программ.

1. Подключение к интернет-игре через GUI

Чтобы попасть в меню подключения к интернет-серверам, необходимо запустить CS, выбрать **Play CS** и **Play Online**. Если вы делаете это в первый раз, то увидите огромный список серверов и просто IP-адресов (это четыре числа, разделенные точками, которые являются уникальным адресом сервера в интернете). Весь этот список практически бесполезен, т.к. ему уже несколько лет, и внесены в него сервера Half-Life Deathmatch, а не Counter-Strike. Поэтому первым делом надо настроить фильтр. Нажимаем **Filter**,



▲ Ваш список интернет-серверов.

отмечаем **are running game** и из списка справа выбираем **cstrike**. Нажимаем **Filter** на панели слева и обнаруживаем, что наш список изрядно уменьшился (скорее всего, до нуля).

Теперь необходимо ввести адрес сервера (или нескольких), на котором мы желаем поиграть (как находить такие серверы — мы расскажем позже). Для этого нажимаем кнопку **Add IP Address**, и в появившемся окне вводим имя или адрес и порт сервера. Например, **cs.nashalife.ru** или **195.14.47.58:27015**. Как видите, в первом случае мы опустили номер порта, так как порт 27015 является стандартным для Counter-Strike и определяется автоматически. То есть: номер порта необходимо вводить только в случае, если он отличается от 27015.

После нажатия **OK** сервер появляется в окне, где указывается его название, скорость соединения (чем больше зеленых кружочков, тем лучше), текущая карта, тип игры (должен быть Counter-Strike), текущее количество игроков и максимальное количество игроков. Эти данные для всех серверов в списке можно обновить, нажав **Refresh**. Более подробную ин-



▲ Настройка фильтра игр.

формацию о сервере (имена игроков, точный пинг до сервера, его настройки и т.д.) можно посмотреть, нажав кнопку **Server Info**. Подключиться к серверу можно, нажав **Join Game**.

2. Использование консоли для подключения

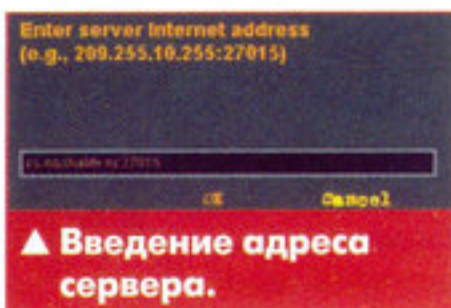
Подключиться к игре через консоль сложнее. При этом нельзя выбрать сервер из списка, а требуется каждый раз вводить его ад-



▲ Подключение к серверу через консоль.

рес вручную. Поэтому использование данного метода оправдано, только если вам необходимо ввести какие-либо специфические команды перед игрой и вы точно знаете, на каком сервере хотите играть.

После запуска CS нажмите **Console**. Когда загрузится консоль, введите команду **connect** и адрес сервера (например, **connect cs.nashalife.ru:27015**) и нажмите **Enter**.

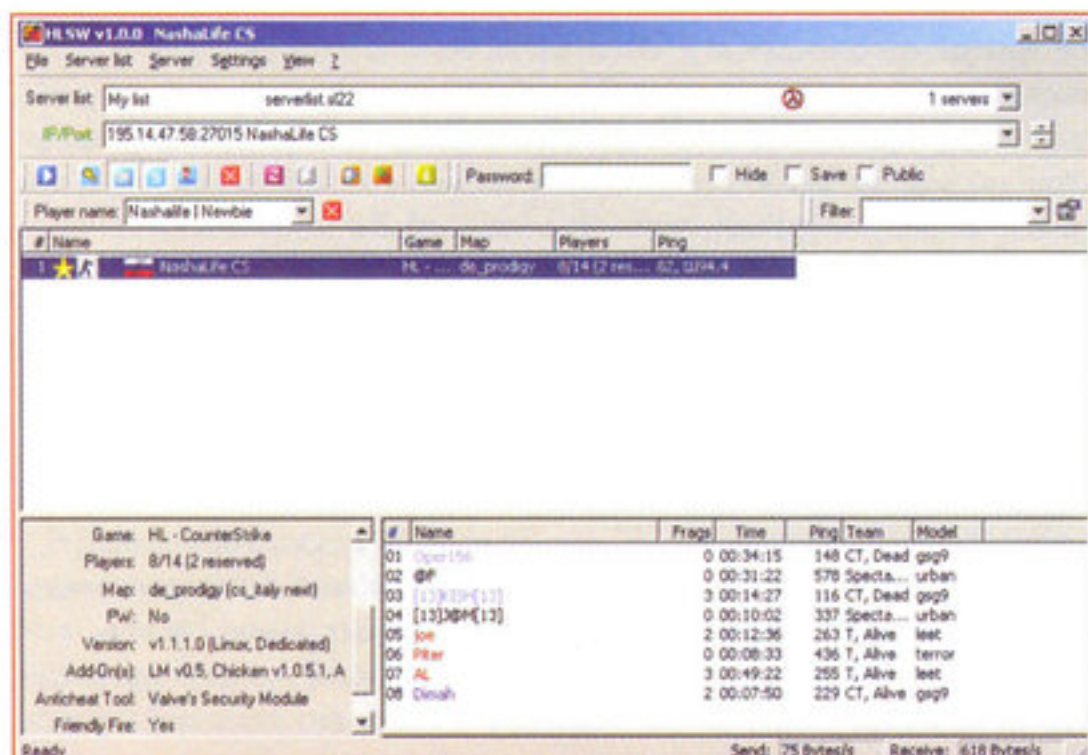


▲ Введение адреса сервера.

3. Использование сторонних программ для подключения

Наиболее удобным и популярным способом подключения к серверам в интернете является использование специальных программ. Таких программ существует множество, хотя чаще всего используются HSLW, AllSeeingEye и за рубежом — GameSpy. Мы рассмотрим HSLW — как самый простой, функциональный и красивый инструмент.

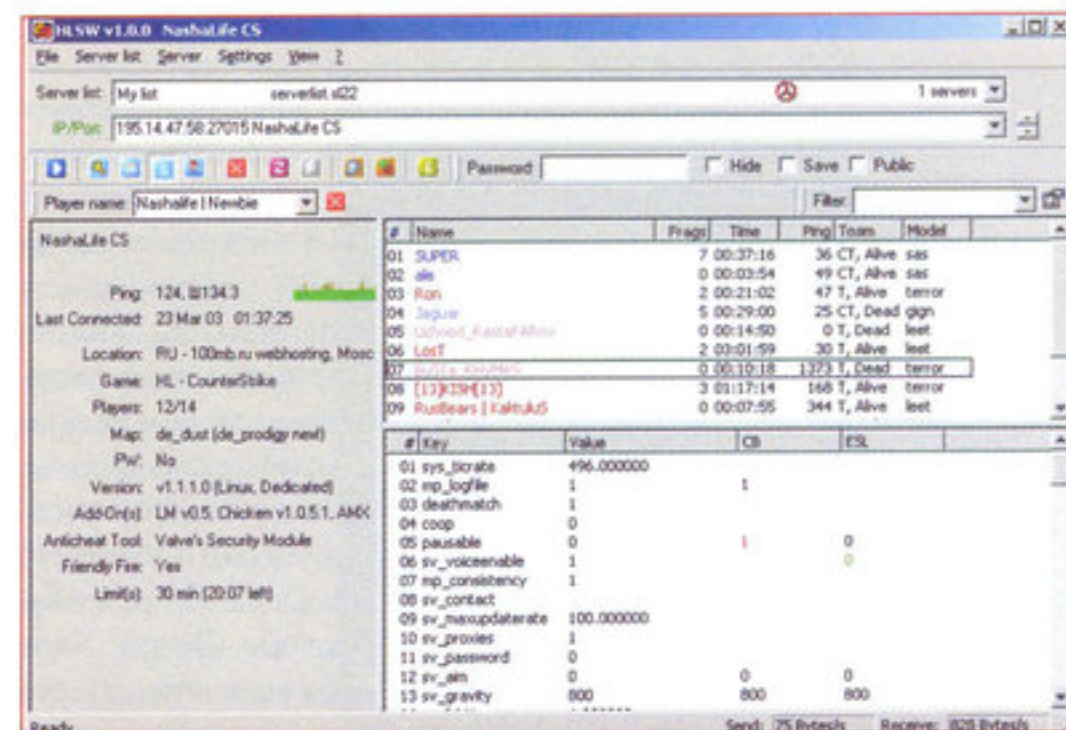
HSLW — бесплатно распространяемая программа для подключения к играм в Сети. HSLW можно скачать в интернете или же взять его с нашего компакт-диска. Кроме Counter-Strike, программа поддерживает такие игры, как Quake всех версий, UT и UT2003, Soldier of Fortune, Return to Castle Wolfenstein, Battlefield 1942 и еще целую кучу других. Программа позволяет составлять списки серверов, автоматически определяет установленные игры, имеет специальные настройки для ICQ и IRC, позволяет запускать свои конфигурации, имеет режим подключения по мере появления свободного места на сервере и множество других настроек, а также представляет массу полезной информации о серверах.



▲ Список серверов в HSLW.

Интерфейс HSLW прост и понятен. В поле **IP/port** необходимо ввести адрес и порт сервера. Если сервер существует и доступен, вы тут же увидите подробнейшую информацию о нем: имена и счет игроков, пинг до сервера, его имя, текущую и следующую карты,

установленные античитерские программы, аддоны и т.д. В меню **Settings** можно произвести дополнительную настройку программы.



▲ Детальная информация о сервере через HSLW.

Введя список серверов, вы можете отсортировать его по выбранному вами признаку и подключиться к наиболее понравившемуся вам серверу одним нажатием кнопки — все остальное программа сделает за вас.

Поиск серверов в интернете

Теперь, когда мы знаем, как подключаться к серверам, необходимо найти эти самые серверы, ведь выбор хорошего сервера — это как выбор квартиры, в которой вам придется жить. По возможности — долго и счастливо. Рассмотрим несколько наиболее распространенных способов поиска серверов.

Спросите у друзей, ведь куда как интереснее играть с приятелями, чем с полным серваком незнакомцев. Пспрашивайте в клубах, где играют ваши друзья.

“Яндекс — найдет все”. Введите в строке поиска любого поискового сервера фразу “сервер Counter-Strike”, и вы обнаружите множество сайтов, у которых есть собственный игровой сервер. На большинстве таких серверов обитает собственное сообщество игроков, и если вы сумеете влиться в него, то обязательно обретете новых друзей.

Программы мониторинга за интернет-серверами рунета, установленные на многих игровых сайтах, также способны сослужить хорошую службу. На таких сайтах обычно приводится большой список серверов, и вы сможете без установки дополнительных программ сразу увидеть, какая карта играет на сервере и кто из игроков на нем присутствует. Примером такого портала может служить www.nashalife.ru/serverbrowser-main.html.

Сетевые настройки Half-Life/Counter-Strike

Немаловажным аспектом при игре в Counter-Strike в интернете является умение управлять сетевыми настройками игры. Это можно делать двумя способами — через графический интерфейс CS (GUI) и с помощью файла **config.cfg**. Рассмотрим оба этих способа.

1. Управление сетевыми настройками через GUI

Управление сетевыми настройками через GUI — наиболее простой и удобный способ. Все, что вам необходимо сделать в этом случае, — запустить Counter-Strike, нажать **Play CS**, **Play Online** и в правом верхнем углу экрана выбрать ваш тип соединения и его скорость из предложенных (модемы от 14.4 до 56K, ISDN, DSL или LAN). Данный выбор автоматически подгружает предустановленные настройки в расчете на определенную скорость, и больше беспокоиться не о чем.

Единственная проблема в данном случае состоит в том, что эти настройки рассчитаны на западные стандарты и, что особенно критично для пользователей модемов, на западные телефонные линии. Именно поэтому они далеко не всегда соответствуют российским реалиям. В таком случае требуется уже более тонкая настройка, а значит — переходим ко второму способу.

2. Управление сетевыми настройками через файл config.cfg или консоль

Для того чтобы тонко настраивать сетевые установки (и многие другие аспекты) Counter-Strike, необходимо иметь представление о файле **config.cfg** и некоторых переменных в игре.

Файл **config.cfg**, как видно из его названия, является конфи-

гуграционным файлом CS и хранит в себе все ваши настройки — от кнопок управления до цвета прицела. Найти его можно в папке, куда у вас установлен CS (обычно C:\Sierra\Half-Life\cstrike). Работать с ним можно (и лучше всего) при помощи простейшего текстового редактора — «Блокнота» (Notepad). Ниже будут перечислены и описаны переменные, отвечающие за сетевые настройки. Однако следует заметить, что значения, указанные в статье, не являются стандартом, это лишь практические наблюдения автора, которые можно изменять в соответствии с вашими нуждами и желаниями.

cl_updaterate/cl_cmdrate. Команды cl_updaterate и cl_cmdrate контролируют частоту посылки пакетов в направлениях сервер-клиент и клиент-сервер соответственно. Чем выше значения, тем чаще посылаются пакеты, а значит, больше трафик.

Однако выставление значений ниже тех, что может выдержать соединение, не приведет к искажению реальной картины (это происходит только при большой потере пакетов), так как движку Half-Life не требуется полное соответствие работы клиента и сервера. Правда, при этом может появиться некоторый лаг (задержки и рывки в игре), т.к. потеря одного пакета при малом их общем количестве будет заметна.

А вот выставление слишком высоких значений cl_updaterate и cl_cmdrate ведет к ряду значительных и очень неприятных последствий: если соединение не успевает обработать весь трафик, возникает сильный лаг или полная потеря возможности действовать, сопровождаемая надписью **CL_FlushEntityPacket** в верхнем правом углу экрана (которая, собственно, и сообщает, что объем трафика слишком велик). Появление такой надписи является четким признаком необходимости уменьшить значения cl_updaterate и cl_cmdrate. К тому же завышенные значения у большого количества игроков приводят к значительному повышению нагрузки на сервер, т.к. происходит более частая посылка значительно меньших изменений, подсчет которых требует большой вычислительной мощности процессора и приводит к лагу со стороны сервера.

Для модемных соединений я рекомендовал бы значения cl_updaterate и cl_cmdrate от 7 до 10, не больше. Для скоростных соединений можно выставить от 25 до 55 в зависимости от типа.

rate/cl_rate. Переменные rate и cl_rate отвечают за скорость передачи данных от сервера к клиенту и обратно в байтах в секунду. Помните, что в одном байте — 8 бит, так что если у вас выделена 256 кбит/сек, ее скорость составляет всего 32 кбайт/сек.

Выставление слишком высоких значений также приводит к появлению надписи **CL_FlushEntityPacket** и лагам. Слишком низкие значения приводят к запаздыванию в отображении текущей ситуации.

Для модема я бы рекомендовал значения от 2500 до 3500. Для скоростных соединений — от 7000 до 20000 (значения больше 20000 не поддерживаются движком HL и уменьшаются до этой цифры).

cl_allowdownload/cl_download_ingame/cl_allowupload. Команды cl_allowdownload, cl_download_ingame и cl_allowupload отвечают за скачку и загрузку нестандартных и отсутствующих объектов с сервера и на сервер. Допустимыми значениями для них являются 1 (разрешить) и 0 (запретить).

cl_allowdownload отвечает за скачку с сервера объектов при подключении — выставленный в 0 не позволит скачивать карты прямо через CS, но полезен при наличии большого количества необязательных объектов (переделанные картинки, предметы и т.д.).

cl_download_ingame запрещает или разрешает скачку объектов (в основном лого игроков) прямо во время игры. Выставленный в 0 не позволит видеть лого, рисуемые игроками в игре.

cl_allowupload позволяет определить, будут ли ваши объекты (все те же лого) закидываться на сервер. Выставленный в 0 никому не позволит любоваться вашим прекрасным логотипом.

Значение 0 (запрещающее скачку/загрузку) для всех этих команд рекомендуется только для пользователей модемов при проблемах со связью.

Все описанные переменные можно вводить прямо в игре через консоль.



Заключение

В заключение этой статьи хочется предаться восторгам, сказав, что игра в интернете — это самое лучшее, что есть в Counter-Strike. Как сказал кто-то из классиков, играя в интернете, вы сможете «познакомиться со множеством замечательных людей и убить их».

Мы попытались рассмотреть все то, что позволит вам начать свой путь к вершинам славы Counter-Strike в Сети — установка, подключение, поиск серверов, сетевые настройки — теперь дело за вами.

Держите палец на курке — и удачных вам фразгов!



WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

Ввиду того, что неутомимая **Blizzard** выпустила глобальный патч под номером 1.10, мы не могли обойти вниманием это событие и предлагаем вам статью, из которой вы узнаете о новом патче все — ну, или почти все.

Патч 1.10: Бесплатный The Frozen Throne

Аккурат перед официальным релизом **Warcraft III: The Frozen Throne** команда разработчиков из **Blizzard** выпустила патч за номером 1.10 для **Warcraft III: Reign of Chaos**. Поражает огромное количество изменений и дополнений, вносимых этой заплаткой. Этого не отрицают и сами разработчики. По их словам, патч 1.10 должен максимально сблизить две версии третьего **Warcraft** — оригинальную и аддон. Что, во-первых, поможет профессиональным игрокам более плавно перейти на новую игру, а во-вторых, оставит за игроками право выбора между двумя версиями знаменитой стратегии.



Рассмотрим основные нововведения, которые коснулись не только соотношения сил противоборствующих в игре сторон, но и основ игры в целом.

Начнем с общих изменений, которые придется использовать при общении с игрой.

- Заказывать апгрейды и юниты теперь можно в очередь.
- Строить здания также можно поочередно (зажав клавишу Shift).
- На месте заказанного для постройки здания (пока не началось строительство) появляется полупрозрачный макет будущего строения.
- При завершении постройки какого-либо здания или окончании апгрейда на экран выводится соответствующее текстовое сообщение.
- Теперь вам не надо будет каждый раз настраивать под себя мини-карту, т.к. игра автоматически запомнит последние изменения. На мини-карту добавлено отображение нейтральных монстров. Разным по уровню монстрам соответствуют различные цвета и размеры отметок.
- При игре за орков и ночных эльфов над логовом орков и оплетенным рудником появляется своеобразный индикатор, показывающий, какое количество юнитов находится в этом здании. Такое же графическое нововведение вы можете обнаружить и при использовании дирижабля гоблинов.
- При игре в команде, если ваш союзник неожиданно покинул игру, на вашем экране появляются иконки его героев, а также показатели его ресурсов (отдельно от ваших). Вы также можете перевести его ресурсы в свою копилку.
- При зажатой клавише **Alt** вы сможете наблюдать количество здоровья дружественных юнитов.
- Для того чтобы переключиться между героями около какого-либо магазина, достаточно нажать соответствующую клавишу. Данное нововведение заметно облегчает покупку вещей при игре с несколькими героями.
- Появилась возможность продавать в магазинах различные вещи.
- Изменена система активации бонусных книг. Теперь, как только вы нажимаете на выпавший бонус, герой моментально активирует его (а не кладет в инвентарь, как было раньше). Теперь вам не удастся передать ту или иную книгу другому герою.
- Несколько зданий можно прикреплять к одной кнопке и переключаться между ними нажатием клавиши **Tab**.
- При двойном нажатии на свиток возвращения герой и армия перемещаются к самому высокотехнологичному главному зданию.
- При использовании свитка возвращения герой и армия не перемещаются по карте моментально. Теперь для телепорта-

ции необходимо примерно 5 секунд. В это время ваш герой, использующий телепорт, становится неуязвимым, однако окружающая его армия уязвима по-прежнему. Очень важное изменение, которое во многом модифицирует процесс ведения битвы. Теперь, если ваша армия оказалась на порядок слабее вражеской, вам не удастся моментально улизнуть с поля боя.

— Изменена система выпадения вещей из нейтральных монстров. Поэтому не удивляйтесь, если, убив нейтрала, вы не обнаружите привычного артефакта.

— Просматривать реплеи теперь можно на скорости S.

А теперь оценим изменения, которые коснулись той или иной расы.

Альянс

— “Доспехи веры” Паладина теперь прибавляет 1.5/3/4.5 брони всем находящимся поблизости юнитам.

— Урон, наносимый заклинанием “Удар грома”, уменьшился с 70/110/150 на 60/100/140.

— Урон, наносимый вертолетом гномов, увеличился с 25-30 до 27-32.

Нежить

— Скорость перемещения тени увеличилась с 270 до 350. Однако запас жизни уменьшился с 250 до 125. Именно такие изменения и необходимы были этому разведывательному юниту.

— Скорость выстрелов Чертогов мертвых и Темной цитадели уменьшилась до 1 выстрела в 2 секунды (вместо 1 выстрела в 1 секунду). На 33% уменьшен урон, наносимый этими зданиями. Следовательно, база нежити стала гораздо уязвимее.

— Немного уменьшился урон, наносимый горгульями воздушным юнитам.

— Время жизни оживленных трупов уменьшено до 40 секунд (вместо 120), а скорость перезарядки заклинания “Гальванизация” уменьшена с 240 до 180 секунд.

— Заклинания “Сделка со смертью” и “Темный ритуал” могут быть использованы на бессмертных юнитах. А это означает, что уничтожить Короля Мертвых и Рыцаря Смерти станет еще сложнее.

— Уменьшен урон, наносимый заклинанием “Темная стая” Повелителя Ужаса.

Орда

— Перезарядка заклинания “Стремительность” Мастера Клинка уменьшена до 5 секунд и стоит теперь 75 единиц маны. Когда Мастер Клинка атакует после применения данного заклинания, он наносит своей жертве дополнительный урон.

— Стоимость заклинания “Иллюзия” уменьшена до 125 вместо 150 единиц маны.

— Дальность использования заклинания “Щит молний” шамана уменьшена с 600 до 500.

— Длительность заклинания “Ловчий” у волчьего всадника увеличена до 15 секунд, а максимальная дальность до 500 (вместо 400) — значительное усиление юнита. Очевидно, что игроки все чаще будут использовать в игре волчьих всадников.

— Стоимость заклинания “Дух волка” уменьшена на 25 единиц маны и составляет теперь 75 единиц. Однако ощутимо увеличено время перезарядки заклинания. Теперь оно составляет 25 секунд вместо прежних 15-ти.

— Средний урон, наносимый заклинанием “Цепь молний” Говорящего с Духами, уменьшен до 85/125/180 (вместо 100/140/180).

— Скорость передвижения героя Вождь Минотавров увеличена с 250 до 270. Также уменьшено пространство, занимаемое этим героем в игровом ландшафте. Наконец-то он не будет выглядеть на карте столь неуклюжим.

— Запас жизней виверн увеличен с 500 до 600. Их способность “Отравленное оружие” теперь длится 25 секунд и наносит 4 единицы урона в секунду. Еще одно значительное усиление юнита орков.

— Охотники за головами теперь стреляют быстрее. Задержка перед выстрелом уменьшена с 2,34 секунд до 2,26.

— Усовершенствование способности “Ярость берсерка” для бугаев теперь изучается на втором уровне главного здания.

Ночные эльфы

— Урон, наносимый дриадами, увеличен до 16-18 вместо 15-17.

— Заклинание “Гнев деревьев” Хранителя Роши отныне прерывает любое заклинание, которое использовал юнит врага, и не дает ему возможности атаковать какие-либо цели. Однако вре-

мя действия этого заклинания уменьшилось до 12(3)/24(4)/36(5) сек. (первые цифры относятся к юниту, вторые — к герою).

— Энты, созданные Хранителем Роши, теперь получают дополнительную броню, если изучена способность “Единение с природой” (изучается в главном здании).

— С повышением уровня снижается время перезарядки заклинания “Магический огонь” Охотника на Демонов.

— Время перезарядки заклинания “Покой” Хранителя Роши уменьшено со

120 до 60 секунд. Стоимость заклинания также уменьшена (до 125 единиц маны).

— Заклинание “Смерч” отныне не поднимает в воздух механические юниты.

— Способность “Омоложение” можно использовать и на абсолютно здоровых юнитах.

— Деревья теперь атакуют, когда вкопаны в землю. Очень важное дополнение для всех игроков, которые неравнодушны к эльфам.

— Атака гиппогрифов и химер немного снижена.

Суммируя все перечисленное, можно сделать вывод, что мы получили более чем значимый патч для Warcraft III: Reign of Chaos. Остается лишь надеяться, что разработчики не зря потратили столько сил на его создание и в игре наконец-то появится более или менее четкий баланс противоборствующих сторон. Ведь Blizzard в этом деле далеко не новички.

Спустя короткое время после выхода патча 1.10 в кузницах Blizzard был выкован патч 1.11. Никаких особых изменений этот патч не внес, а скорее немного дополнил 1.10, исправляя в основном глюки локализованных версий игры.



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Выход Warcraft III: The Frozen Throne стал событием поистине мирового значения. Новые герои, новые юниты, новые возможности и мощно измененная тактика игры за каждую расу — вот что такое Warcraft III: The Frozen Throne. В этой статье подробно и обстоятельно освещены все произошедшие изменения, а также проанализировано, как это все повлияет на сетевые баталии в будущем.

Тактика сетевой игры в Warcraft III: The Frozen Throne

С выходом Warcraft III: The Frozen Throne (далее Warcraft III: TFT) мнения геймеров разделились. Кто-то считает, что Warcraft III: TFT — это плохо. Кто-то — что Warcraft III: TFT на самом деле еще хуже, чем вообще можно себе представить. Другие втайне от народа придерживаются мнения, что Warcraft III: TFT — это настолько ужасно, что лучше промолчать, а то потом стыдно будет. Но есть и такие, кто, разорвав рубаху на груди, во весь голос заявляют, что Warcraft III: TFT — это хорошо, и играть в него гораздо интереснее, чем в Warcraft III: Reign of Chaos. Впрочем, все единодушны в одном: ОН есть, и всем нам рано или поздно предстоит в него играть. Так давайте разберемся, что же нового нам принес Warcraft III: TFT.

Скажу сразу: принес он очень многое и, скорее всего, изменит вселенную оригинального Warcraft III: Reign of Chaos не меньше, чем в свое время Brood War изменил вселенную Starcraft. После неизбежной прелюдии позвольте окунуться в подробный анализ Warcraft III: TFT, чтобы досконально разобраться в вопросе — быть или не быть.

“Юниты первого уровня у эльфов — это ненужная трата денег и маны в колодцах,” — авторитетное мнение SK.Soul’a, сильнейшего российского игрока в Warcraft III. Спорить с Soul’ом по данному вопросу я не собираюсь, но если он использует свое утвержде-

ние на практике при игре в Warcraft III: TFT, я с огромной радостью докажу ему, что он не прав. И это касается далеко не одних только эльфов. Теперь, когда переход на Tier 2 (первый уровень апгрейда главного здания) в среднем стоит 190 деревьев, ни одна раса не сможет позволить себе переходить на него без создания надежной обороны, состоящей из юнитов первого уровня, которые не требуют для своего создания никаких усовершенствований. Проще говоря, хочешь не хочешь, а барак строить придется. Это в свою очередь заметно усилит роль таких юнитов первого уровня, как пехотинец у



▲ Осада базы эльфов. Разрушитель — еще одно новое существо нежити.

людей, бугай у орков и лучник у эльфов, но в то же время всегда будет выбор, использовать ли их как средство против раша и только для крипинга (убийство нейтральных монстров с целью получения опыта, вещей и денег) — или наоборот, применять как основную ударную силу с возможной

поддержкой более продвинутых братьев по оружию. С другой стороны, если вовремя не предпринять усовершенствование юнитов второго уровня, сделав апгрейд главного здания, то противник, придерживаясь тактики обороны, сможет просто задавить вас шикарной армией юнитов на класс выше ваших.

После перевода почти всех летающих юнитов на второй уровень практически отпадает нужда в юнитах третьего уровня — последнем апгрейде центрального здания — на начальных и средних фазах игры. В то же время, именно этот переход, сделанный в момент давления на противника, может предрешить исход всей игры. Так что, рассматривая новый expansion под этим углом, приходишь к выводу, что он принес гораздо больше разнообразия в сфере стратегии и тактики, чем это было в Warcraft III: Reign of Chaos.

Стоит обратить внимание и на то, что время постройки ключевых зданий для производства более поздних юнитов, таких как Arcane Sanctum или Spirit Lounge, было уменьшено подобно тому, как в патче 1.06 для Warcraft III: Reign of Chaos. Это изменение сделало возможной оперативную смену производимых юнитов и быстрое и существенное изменение состава своей армии, и если противник вовремя этого не заметил — горе ему!

С выходом Warcraft III: TFT фактически все технологические здания и все апгрейды существенно прибавили в стоимости в дереве, но ощутимо подешевели в золоте. Что это дает, спросите вы. Отвечаю. Хотите иметь большую армию? Пожалуйста, собирайте как можно больше золота и клепайте много юнитов. Хотите быстро продвинуться в технологическом плане и сделать кучу апгрейдов? Ради бога — наделайте как можно больше рабов и займитесь дровзаготовками. Только учтите, чтобы сделать сразу все улучшения, дерева понадобится поистине фантастическое количество, так что каждый раз перед вами будет стоять выбор — заложить апгрейд на главное здание или сделать улучшение лучникам на дальность? То есть теперь армии придется создавать не по принципу "деньги есть — ума не надо", а делать их более специфичными, подготовленными к бою с определенной армией врага.

Из всего вышесказанного можно сделать вывод о том, что отныне важнейшую роль играет разведка, так как для победы жизненно необходимо знать, в какую сторону развивается противник, каких героев нанял и за какую расу играет. Результаты разведки будут очень сильно влиять на игру с самого начала. В этом плане Warcraft III: TFT стал более похожим на старый добрый Brood War.

Отдельного упоминания заслуживает и то, что в Warcraft III: TFT тактика очень сильно зависит от выбора расы, за которую вы играете. И если в Warcraft III: Reign of Chaos этот выбор не решал практически ничего, то с выходом Warcraft III: TFT ситуация в корне из-

менилась. Теперь каждая раса обладает своими сильными и слабыми сторонами, которые необходимо учитывать при развитии.

А теперь давайте проанализируем новые юниты и другие нововведения в Warcraft III: TFT. И прежде всего, стоит рассказать про магазины.

Вы, конечно, помните, что раньше была возможность контролировать магазины на карте, не давая героям противника без боя производить в них закупки. Например, так можно было делать, играя за орков на "Острове беззакония". Разумеется, это положение давало одному игроку огромное преимущество над другим, так как различные волшебные зелья, палки и камни часто решали исход битвы. Теперь этому пришел конец.

Вся штука в том, что почти смертельно раненый герой теперь бежит не к ближайшему магазину, у которого его уже поджидает враг, а на родную базу, где магазин и находится. И уже там у него будет возможность спокойно купить все необходимое для поправки здоровья. Еще одним новшеством является то, что почти на все используемые в ходе битвы предметы отныне введен cooldown (время использования), когда перед каждым следующим использованием того или иного предмета должно пройти некоторое время. Теперь почти бездыханный Охотник на Демонов не сможет залпом выпить четыре банки здоровья и стать совсем как новенький. То же самое касается банок, которые восстанавливают ману, и свитков лечения.

Разумеется, не обошлось и без новых юнитов, которые вносят в Warcraft III: TFT новые тактики и баланс. Так, теперь у орков есть панацея против воздуха — дешевый и сердитый Bat Rider, который претендует на то, чтобы стать главным оружием орков при сносе вражеских баз.

Необходимо отметить также изменение характера крипинга. Отныне герои, не достигшие третьего уровня, будут получать при убийстве нейтральных существ больше опыта, чем при наборе четвертого и пятого уровней. А после набора пятого уровня опыт при крипинге и вовсе перестает поступать. То есть для получения шестого уровня и доступа к ultimate-способностям (мощным заклинаниям 6-го уровня) героям придется дать несколько крупных сражений оппоненту. Денег теперь при крипинге почти не будут давать, но в то же время стоимость всех зданий и юнитов снизилась на 15% по сравнению с ценой в Warcraft III: Reign of Chaos.

Еще одно нововведение касается непосредственно самого принципа набора опыта. Теперь, на каком бы отдалении от битвы ни находился герой, он все равно получает опыт за уничтожение нейтральных монстров или юнитов противника. Так что можно смело устраивать засады закопанными пауками или спрятавшимися в ночи лучниками, не боясь, что герой, сидящий, к примеру, на базе, не получит ни единого грамма опыта.

Необходимо также упомянуть и об обновленном интерфейсе игры, сделанном для того, чтобы облегчить управление и избавить от кучи ненужных кликов мышкой по своей базе в попытке построить юнитов или здания.

Отныне раб орков или светлячок эльфов, строя здание, не будет терять выделение. Ему можно будет указать следующее действие и установить rally — то место, куда он отправится после завершения текущей постройки — даже после того, как постройка уже началась, послушники нежити смогут "заказывать" несколько зданий подряд. А при "заказе" здания, пока раб топает к месту строительства, на этом самом месте будет возникать синий эскиз здания,



▲ Новые мышинные наездники орков, способные поджигать здания противника.



что очень удобно для расчета местоположения другого здания при постройке нескольких соседствующих сооружений.

Есть и еще одна весьма полезная возможность. Теперь очередь на строительство можно будет создавать не только из юнитов, но из апгрейдов и юнитов, а также просто из одних апгрейдов. Что очень удобно.



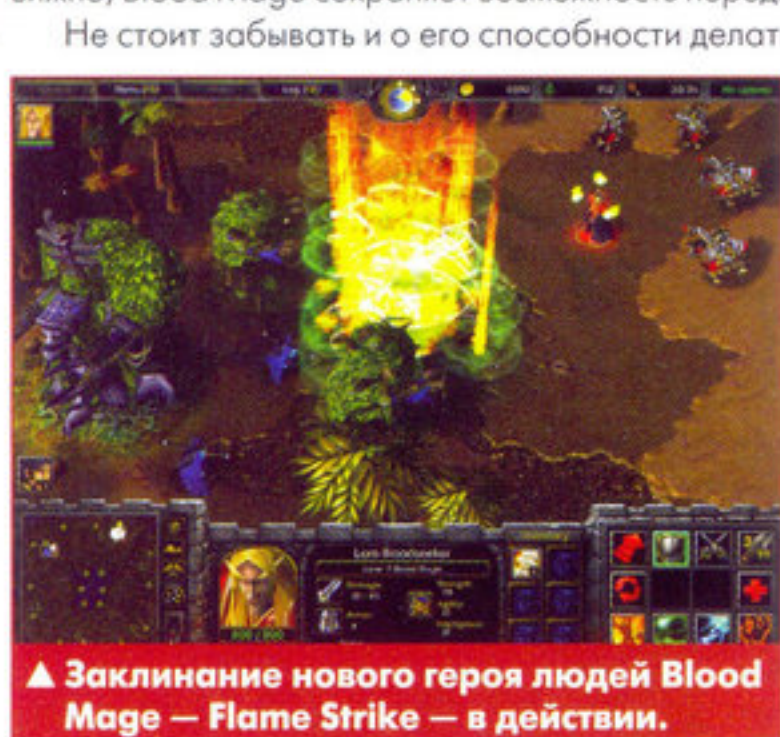
Теперь приступим к анализу непосредственно каждой из рас, рассмотрим новых юнитов и новые возможности героев. Ведь именно новые юниты и герои сделают мир оригинального Warcraft III: Reign of Chaos совсем другим.

Альянс

При игре за людей в Warcraft III: Reign of Chaos игроки предпочитают связку героев Архимаг + Горный Король, иногда добавляя третьим героем Паладина или заменяя им Архимага, как, например, в игре против нежити. Из юнитов используются преимущественно пехотинцы и стрелки с поддержкой из магов — волшебниц и целителей. В более поздней игре против орков используются также грифоны, а против нежити, если у врага нет банши, — рыцари.

Что же нового принес людям Warcraft III: TFT? Прежде всего, это новый герой Blood Mage.

Первая способность Blood Mage'a — это Flame Strike (огненный удар). На указанном месте через несколько секунд появляется огромный огненный шторм, наносящий серьезные повреждения всем юнитам, попавшим в радиус его действия. В то же время, в отличие от Архимага, который во время кастования Blizzard должен стоять неподвижно, Blood Mage сохраняет возможность передвигаться и вести бой.



▲ Заклинание нового героя людей Blood Mage — Flame Strike — в действии.

Не стоит забывать и о его способности делать любой юнит эфирным. В этом состоянии воздействие магии на него усиливается на 50%. Например, молоток Горного Короля обычно наносит 300 повреждений, но если перед этим сделать юнит эфирным, то урон возрастет до 450, в то же время лечение Паладина восстановит не 600 хитов, а 900. Сейчас еще сложно говорить о том, насколько широкое применение получат эти связки, так как игра вышла совсем недавно, но учитывая, что делать юнит эфирным Blood Mage способен уже на 1-м уровне, то, возможно, он будет использоваться в качестве третьего героя при затяжной игре.

Третья способность — перекачивание маны из вражеских юнитов или героев в себя. Действует 6 секунд, перекачивая в секунду 18, 35 или 55 маны в зависимости от уровня героя. Для «запуска» этой способности требуется всего 10 маны. При игре без Архимага и его ауры вторым скиллом к Flame Strike имеет смысл брать именно ее.

Его же ultimate-способность — создание феникса, имеющего 1500 хитов и наносящего неплохие повреждения противнику. После смерти феникс превращается в яйцо, и если не разрушить его за 10 секунд, он возродится. В то же время — феникс постепенно умирает, нанося себе по 10 повреждений в секунду.

Далее рассмотрим два новых юнита — Dragon Hawk и Spell Breaker.

Первый способен захватывать в магическую ловушку любой летающий юнит, после чего тот теряет способность атаковать или двигаться и получает 20 повреждений в секунду. Вторая способность

юнита — создание тумана, который не дает строениям противника стрелять. Очень неплохое подспорье при атаке баз нежити или орков.

Второй юнит имеет «встроенную» способность красть заклинания. То есть, например, наложенный на юнит противника Blood Lust он может «перевесить» на своего юнита или героя, выбранного случайным образом. Также у них есть и пассивная способность feedback. Своеобразный mana burn. При ударе, если атакованный юнит имеет ману, он теряет 20 маны и получает 20 повреждений. Значимость этих способностей при игре против оппонента, «ушедшего» в магов, трудно переоценить.

Таким образом, если раньше люди и обладали самыми мощными магами в игре, то теперь благодаря Spell Breaker'ам они смогут доминировать над любым оппонентом, решившим перещегоолять в этом деле людей. Поэтому вряд ли Spell Breaker'ы найдут широкое применение в игре. Если только в небольших количествах. Оппонент и сам поймет, чего будет стоить ему «уход» в магов. Можно предположить, что удел Spell Breaker'ов — использование в небольших количествах ради устранения возможной магической угрозы, а также при крипинге. Что же касается Dragon Hawk'ов, то они пригодятся при атаке укрепленных баз или экспандов (временные базы, построенные рядом с рудниками для добычи золота) оппонента, или в случае строительства противником тяжелых воздушных юнитов, таких как Frost Wurm и Chimera. Небольшие повреждения, которые они наносят врагам, не дадут использовать Dragon Hawk'ов в качестве самостоятельных боевых единиц. Они будут, как и Spell Breaker'ы, использоваться в качестве поддержки основной армии.



Нельзя также не упомянуть о новой постройке Arcane Tower. Подобно Spell Breaker'ам, эта башня обладает способностью feedback. Достаточно одной такой башни, чтобы не бояться атак героев врага на ваших крестьян. Герой оглянуться не успеет, как окажется без маны и получит немало повреждений.

Что же мы имеем в итоге при игре за людей в Warcraft III: TFT? Глобальным изменениям стратегия игры за них не подверглась. Но, в то же время, ограничена возможность использования против людей всех видов магов, а угроза Dragon Hawk'ов нейтрализует тяжелых воздушных юнитов. Следовательно, можно сделать вывод, что люди не сильно изменились в плане атаки, но ощутимо прибавили в обороне.

Орки

Вряд ли можно говорить об орках как о серьезной расе в Warcraft III: Reign of Chaos. Так что не буду задерживаться на описании возможной их игры в оригинале. Сразу приступим к рассмотрению того, что есть в Warcraft III: TFT.



▲ Лечащая волна Shadow Hunter орков и новые скелеты магии некромантов.

Новый герой у орков — Shadow Hunter. Персонаж, который больше ориентирован на использование магии. В качестве основного героя его можно рассматривать только в том случае, если вы заранее уверены, что оппонент «уходит» в быстрый воздух. С другой стороны, это довольно неплохой герой в качестве поддержки основным силам.

Первое умение у Shadow Hunter — Healing Wave. Лечащая волна, действующая по принципу Chain Lightning у другого героя орков — Far Seer'a, отскакивая от юнита и лечя следующему меньшее коли-

чество жизней. На начальных стадиях игры очень удобно лечить бугаев, а на более поздней, когда герой уже сильно развит, это практически свиток лечения, который всегда с собой.

Сразу за ним идет Hex. Заклинание, очень похожее на Polymorph у юнита "волшебница" у людей. Данное заклинание способно превращать любой юнит врага, в том числе даже героя, в нейтральное существо, обладающее тем же запасом здоровья, что и оригинал, а юнит под воздействием этого заклинания, вдобавок ко всему, меняет свой класс брони на medium. После этого превращения уничтожить того же героя, пока он находится в



форме нейтрального существа, достаточно просто, тем более что он не может использовать свои способности.

Следующим пунктом идет заклинание Serpent Ward. Именно оно и делает одного-единственного Shadow Hunter'a эффективным противовесом оппоненту, заходящему на вас с воздуха. Serpent Ward — это миниатюрная башня, возникающая на указанном месте и существующая 40 секунд. Наносит 41-45 повреждений на третьем уровне. Высокая скорость перезарядки и стоимость всего в 30 маны позволяет поставить довольно много башенок в достаточно короткие сроки. Повреждений, что они наносят, в совокупности с троллями или стационарной обороной базы вполне хватит, чтобы противник оставил навязчивое желание доконать вас с воздуха.

Ну и последнее заклинание носит условное название Big Bad Voodoo, что достаточно точно отражает его сущность. Применяв его, все юниты вокруг Shadow Hunter'a, кроме него самого, получают неуязвимость на срок в 30 секунд.



Пока сам Shadow Hunter исполняет свой танец вуду, он не может передвигаться и, соответственно, становится сильно уязвимым, но выпив перед применением этого заклинания напиток неуязвимости, можно быть уверенным, что с Shadow Hunter'ом ничего не произойдет, а враг поспешно удалится на почтительное расстояние. Если же исполнить это заклинание на базе противника, то я могу гарантировать, что едва ли что-то живое останется там, если вы, конечно, сумеете защитить Shadow Hunter'a. Как показывает практика, умелое использование этого заклинания может спасти почти проигранную игру и поставить на оппоненте жирный крест.

Новые юниты, которые появились у орков, представлены Bat Rider'ом и Spirit Walker'ом.

Первый производится из зверинца, и после апгрейда на Tier 3 начинает в прямом смысле зажигать здания врага, которые мало того что получают дополнительные повреждения, пока горят, но их становится абсолютно невозможно чинить. Плюс любое защитное здание, находящееся под воздействием этого огня, начинает стрелять в 5(!) раз реже. То есть стационарная оборона, состоящая из башен, едва ли может противостоять налету пары десятков Bat Rider'ов.

Казалось бы, этого вполне достаточно для того, чтобы обеспечить мышинным наездникам светлое будущее, но на этом плюсы не заканчиваются! Ведь этот юнит воплотил в себе еще и давнюю мечту орков — мощнейший противовоздух. Подлетая к вражескому летающему юниту, Bat Rider взрывается, нанося ему 900 повреждений, а также дополнительно 100 повреждений всем, кто находится в определенном радиусе от взрыва. При низкой цене и высокой скорости постройки эти юниты являются настоящей панацеей орков от атак с воздуха.

Теперь стоит сказать пару слов о Spirit Walker'е. Это новый, третий, маг орков. Имеет две формы и может переходить из одной в другую. Первая — эфирная. В этой форме нанести повреждения

Spirit Walker'у можно только магией, физические атаки на него не действуют, в этом образе сам он атаковать тоже не может. В материальной форме он становится таким же, как и другие юниты.

Без апгрейдов обладает способностью Spirit Link, которая связывает между собой четырех юнитов. После чего 50% повреждений, получаемых любым из них, равномерно распределяются между остальными, что делает применение магии focus fire по таким юнитам, особенно героям, абсолютно неэффективным.

После первого апгрейда он получает способность, о которой орки мечтали не меньше, чем о хорошем противовоздухе, — почти такой же диспел, как у людского целителя. Только чуть более дорогой и наносящий больше повреждений по вызванным юнитам в радиусе действия. При учете того, что Spirit Walker может в это время находиться в эфирном состоянии, достигаемый только для магов, такой диспел будет почти вечным, так как перебить их всех будет сложно, а запас маны у них очень большой.

При достижении ранга мастеров они смогут воскрешать убитых минотавров. Стоимость этой способности высокая, но она того стоит. Одного минотавра завалить уже проблемно, а если их много, да еще и с поддержкой Spirit Walker'ов... Как говорится, без комментариев.

Что же касается изменений непосредственно в тактике, то теперь оркам приходится играть с использованием бугаев, так как в магазине орков теперь продается Healing Salve, имеющий три заряда и восстанавливающий 400 хп в течение 30 секунд.

И если раньше бугаи были малоэффективны при уничтожении нейтральных монстров, то теперь эта проблема решена. Целебные банки позволяют после сражений очень быстро восстанавливать потрепанную армию.

Очевидно, что орки получили плюсы там, где всегда были в минусе — в воздухе и магии. Новые вражеские базы станут легкой добычей Bat Rider'ов. "Уход" в бугаев имеет очень большие перспективы — они становятся действительно силой, с которой приходится считаться. С минусами, переправленными на плюсы, орки стали универсальной расой, имеющей ответ на любой вопрос с позиций грубой силы. В данный момент я не вижу реальной угрозы оркам ни в одной из рас. Сейчас известный американец GhosiRidah занимает вторую строчку рейтинга Европы с 90 победами и 3 поражениями за орков, а это что-то да значит.

Ночные эльфы

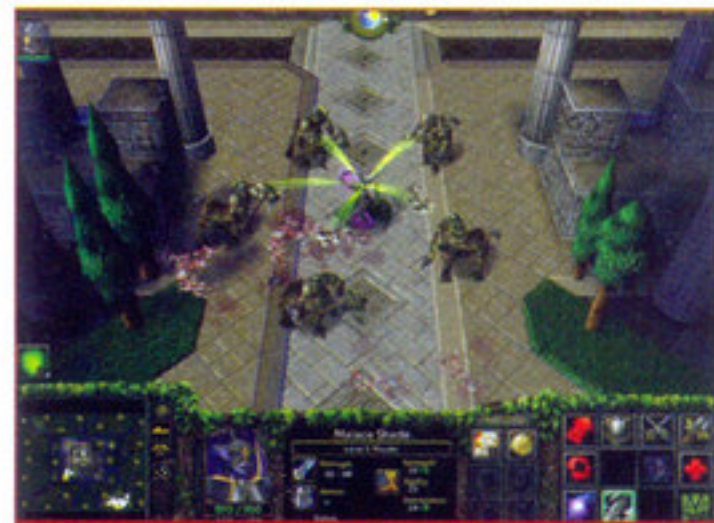
Вспоминая Warcraft III: Reign of Chaos и версию 1.10, видим, что эльфы снова получили возможность использовать юнитов первого уровня не как основную ударную силу. А из-за подорожания апгрейда Древа Долголетия в Warcraft III: TFT эльфы начали приспосабливаться к новым условиям, изменяя высоким технологиям и заклинаниям.

Лучники получили новую пассивную способность, которая уменьшает все проникающие и магические повреждения до 65% и 80% соответственно. За счет низкой цены и быстрой постройки, а также достаточно больших повреждений, которые они наносят противнику, лучники являются довольно выгодным юнитом.

Но естественно, для их эффективного использования против melee-юнитов им нужен хороший "танк". Раньше в таком качестве выступал Охотник на Демонов, но теперь у него появился заместитель — Warden. И если до сих пор одного такого "танка" оказывалось мало, особенно при игре против нежити, то теперь их может быть два, что, конечно, радует. Перейдем к рассмотрению новоявленного "танка" в Warcraft III: TFT.

Первое умение — Fan of Knives. При его использовании Warden начинает раскидывать во все стороны ножи, нанося ощутимые повреждения юнитам противника. Забегав в центр армии врага, или находясь в окружении, Warden показывает себя с самой лучшей стороны.

Второе умение — Blink, способность к телепортации на небольшие расстояния. На третьем уровне эта способность требует всего 10 маны и перезарядается за одну секунду. Это дает Warden возможность избегать окружения и быстрой смерти, а также быст-



▲ Warden, использующая способность Fan of Knives.

рую телепортацию в центр армии врага с целью использования смертоносного Fan of Knives.

Третье умение — Shadow Strike — делает Warden превосходной убийцей вражеских героев. Используя это умение, она наносит 75, 150, 225 повреждений и тормозит героя, а потом на протяжении 15-ти секунд, раз в 3 секунды, наносит еще по одной пятой повреждений от базовых. То есть на третьем уровне в сумме будет получаться 450 повреждений, а не 300, как у подобных умений остальных героев. В совокупности с тем, что герой еще и тормозится, а также с возможностью применения Blink, чтобы догнать и так уничтожить убегающего героя, Warden становится очень неплохим выбором.

Ultimate-способностью Warden является призыв Аватара Возмездия. Сам аватар, обладая немалым запасом здоровья, имеет способность делать из убитых ночных эльфов таких же аватарчиков, как и он сам, но только поменьше размером и неуязвимых. Применение этой способности самое прямое — где битва, там и тела, а следовательно, куча новых юнитов на месте мертвых. Способность, несомненно, полезная, но едва ли можно говорить о ней как о чем-то особенном. Стоит также отметить, что после смерти аватара все созданные им аватарчики исчезают.

Новыми юнитами в войсках ночных эльфов стали горный гигант (Mountain Giant) и волшебный дракон.



▲ Эльфийские горные гиганты с деревьями в качестве оружия.

Первый воплощает в себе самую мощь гор. Огромный запас здоровья и весомые повреждения, особенно со сделанными апгрейдами. Также обладает способностью вырывать деревья и использовать их в качестве оружия, получая таким образом увеличенные на 15 ударов повреждения и осадный класс.

Второй его способностью, не требующей изучения, является Taunt. Она заставляет всех противников, находящихся поблизости от горного гиганта, атаковать именно его. Не стоит даже и говорить о том, насколько разрушительным будет эффект при попытках врага контролировать свою армию и организовывать точечный огонь по вашим более слабым юнитам. Три таких гиганта способны кричать по очереди почти без перерыва, что практически сводит на нет контроль врагом своей армии.

Единственными минусами горных гигантов являются их поистине гигантская цена и количество занимаемых жилых мест, равное семи. Но, тем не менее, даже в единственном экземпляре такой вояка способен доставить оппоненту массу неприятностей.

Что же касается волшебного дракона, то это маленький летающий дракон, обладающий иммунитетом к магии и способностью Phase Shift, позволяющей исчезать из игры во время атаки оппонента, тем самым делая себя весьма проблемной мишенью и довольно живучим, даже несмотря на низкий показатель здоровья. Тем не менее эта способность имеет хоть и очень маленькое, но время перезарядки, так что бессмертными эти драконы не станут.

Второй, основной способностью этих драконов является Mana Flare. На все время ее использования дракон получает дополнительно 12 брони и теряет всякую возможность к передвижениям. Находясь в этом состоянии, дракон наносит повреждения любому магу, который пытается скастовать заклинание. Радиус повреждений составляет 250, а перезарядка занимает 0,75 секунды. Если противник принял решение использовать против вас массу магов, то 4-5 штук этих драконов способны просто уничтожить (в прямом смысле) армию противника при попытке кастовать заклинания. Однако очень низкие их повреждения, даже в совокупности со способностью избегать атак, едва ли смогут сделать их полноценной боевой единицей. Но в роли истребителей магов оппонента они не имеют себе равных.

Таким образом, в Warcraft III: TFT эльфы получили еще два "танка". Одного в виде героя — Warden, а второго в виде юнита — горный гигант. Это позволит эльфам весьма эффективно использовать дистанционно атакующие юниты — дриад или лучников — фактически без опасений, что на них нападет пехота врага.

Против магов оппонента прекрасно выступают волшебные драконы, а оппонент будет долго их истреблять, чтобы, наконец, получить возможность использовать заклинания без опасения просто и изящно остаться без армии.

Нежить

Снова на некоторое время перенесемся в мир Warcraft III: Reign of Chaos. Там стратегия нежити ограничивалась чаще всего "уходом" в массы гулей с дальнейшей поддержкой горгулий или магов. Реже встречался "уход" в пауков в самом начале игры. Но даже дохловатые гули со свитками лечения в руках были серьезной угрозой всему живому. После того как герои перестали наносить паукам дополнительные повреждения, они тоже стали неплохим выбором на ранних стадиях игры. Другое дело, что из-за своей легкой брони, даже несмотря на высокий показатель жизни и повреждений, они были довольно легкой добычей для большого количества melee-юнитов. Теперь Warcraft III: TFT предоставит нам "танк", подобный эльфийским, на должность охраны пауков. Встречайте нового героя — Crypt Lord!

Первая способность — волна шипов, вроде Shock Wave у Tauren Chieftain'a, которая подбрасывает противника в воздух, а после приземления оглушает.

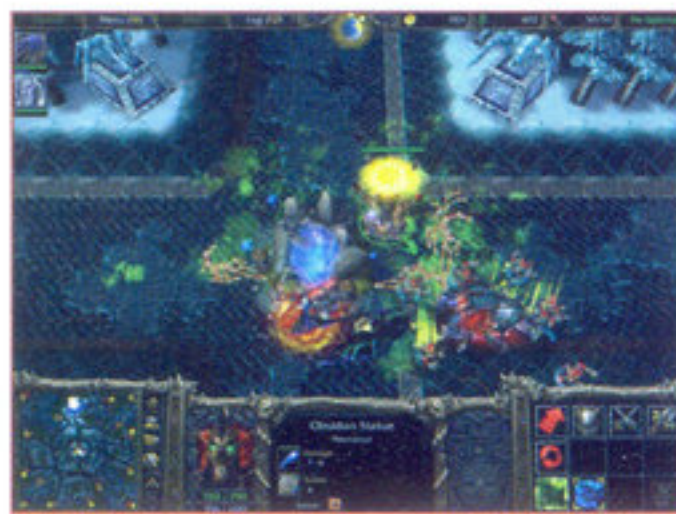


Помимо прямой пользы — нанизать на шипы убегающую армию врага — она несет и еще одну. Помните, как вы бесились, когда на героя кастовался циклон и с него слетало выделение, и выделить его снова можно было только на короткий срок приземления? Ну, вот и тут то же самое. Способность очень полезная, несмотря на низкие повреждения. Простое оглушение с невозможностью в эти секунды отступить или напасть — очень сильная вещь.

Вторая, пассивная способность добавляет Crypt Lord'у дополнительную броню, а также действует как аура Thorns у эльфийского Хранителя Роши, то есть наносит определенные повреждения юниту, осмелившемуся ткнуть нашего Crypt Lord'a melee-атакой.

Еще одна способность в арсенале нового героя — это умение делать жуков из трупов поверженных врагов. Всего он может наплотить их 5 штук. Пусть на первом уровне они слабые, и здоровья у них мало, но отлично годятся как мясо при уничтожении нейтральных монстров. На втором уровне жуки становятся уже куда более серьезной проблемой в небольших стычках. К тому же они научаются закапываться, что делает их отличным средством разведки, опять же, они, к счастью, не исчезают через определенный промежуток времени, как остальные вызванные юниты. Стоит помнить только об одном: больше пяти жуков одновременно у вас в этом мире существовать не может.

Финальным заклинанием Crypt Lord'a является Locust Swarm.



При его применении вокруг Crypt Lord'a возникает рой саранчи, которая наносит большие повреждения всем оказавшимся в радиусе ее действия, а это около одного экрана. Бороться с армией нежити в таком облаке — дело затруднительное и неприятное.

Опять-таки, самое то — применить его при атаке на базу оппонента, когда он не сможет отступить и будет вынужден дать бой. Помимо всего прочего, за нанесенные таким образом повреждения герой восстанавливает здоровье. И убить его, пока Locust Swarm действует, почти невозможно.

Если говорить о новых юнитах, то тут нежить форменно обделили. Если всем остальным расам дали по два полноценных юнита, то нежити достался только один, который, правда, умеет превращаться в другой, да и вопросов о их полноценности не возникает, однако ж все равно налицо явная дискриминация!

Первая форма нового юнита — Obsidian Statue. Статуя, обладающая низкими магическими повреждениями и неплохим запасом здоровья. Но главное — это ее способности.

Одна из них, ставшаяся так же, как и вторая, на автоматическое использование, регенерирует по 10 хит-пойнтов в секунду всем юнитам, находящимся поблизости. Причем, чем меньше этих самых юнитов, тем меньше маны требуется статуе для лечения. Существует ограничение количества юнитов, подвергающихся лечению, — 6 штук.

Вторая способность аналогична описанной выше. Только вместо жизни восстановлению подлежит мана. По 4 единицы в секунду, что для магов и героев не менее полезно, чем восстановление здоровья.

Применение этим статуям самое прямое. Мало того, что даже во



время битвы их регенерация здоровья весьма ощутима, так стоит немного отступить, не теряя ни единого юнита, подождать немного — и ваша армия будет как новая. А у Death Knight'а мана на Death Coil заканчивается просто перестанет.

После постройки Черной цитадели и изобретения со-

ответствующего апгрейда Obsidian Statue сможет превращаться в Destroyer'а, ранее известного как Black Sphinx. При этом вернуться в форму статуи он уже не сможет. Это тяжелый летающий юнит, имеющий, кроме всего прочего, иммунитет к магии. Но даже обладая большим запасом здоровья и неплохими повреждениями, он не мог бы заслуженно называться разрушителем, не имея он нескольких способностей.

Первая — Orb of Annihilation, увеличивающая атаку на 20 единиц и добавляющая splash-эффект, который также поражает всех врагов поблизости от того, кому предназначалась атака. Работает она так же, как и Fire Arrows у Priestess of the Moon. Раз выстрелил — заплатил маной, и можно использовать опять. При том условии, что мана у разрушителей имеет свойство не регенерировать, как у всех остальных магов, а напротив, заканчиваться сама по себе, Orb of Annihilation в действии можно будет увидеть нечасто.

Вторая способность направлена на восстановление маны Destroyer'а. Она забирает всю ману у любого дружественного юнита или героя и передает ее разрушителю. В совокупности с большой скоростью регенерации маны у обсидиановых статуй и ее малыми тратами (так как обе ее способности стоят довольно мало) они отлично подойдут для подзарядки маной Destroyer'ов.

Последняя способность — Devour Magic — особенно хороша. Она развеивает всю магию в радиусе эффекта, нанося по 180 повреждений вызванным существам. Но на этом ее действие не заканчивается — все "сожранные" заклинания превращаются в здоровье и ману разрушителя, по 50 хр и 75 маны за одно заклинание. В совокупности с тем, что сам сфинкс обладает иммунитетом к магическим атакам, он превращается для магов в настоящую кару небесную. А если даже магов нет, то и сам по себе он — грозное летающее создание, которое может порвать всех, как Тузик грелку.

Все эти нововведения наверняка повлекут за собой массовое использование статуй. Вместе с Death Coil'ом и Death Knight'ом Crypt Lord может оказаться очень сильным "танком", который сможет взять на себя довольно большое количество юнитов врага. А так как теперь почти нельзя одновременно использовать кучу свитков для поддержания армии в боевом состоянии, то статуи будут просто жизненно необходимы. Учитывая усиление других рас в некоторых областях, нежити это ощутимого преимущества не даст, но тем не менее добавит армии мобильности и сделает ее независимой от базы или магазинов.

Итоги

Уже понятно, что несмотря на все скептические настроения, витающие вокруг Warcraft III: TFT, он сделает для Warcraft III гораздо больше, чем любой патч.

Теперь войска не будут столь сильно зависеть от героев (где герой — там и войско). Найдут применение и тактика засад, которая так часто использовалась в том же Starcraft.

Можно будет эффективно применять внезапные набеги на базу противника юнитами, используя их способности невидимости, и, в отсутствие обороны, такая неожиданность может стать решающей. Уничтожьте рабов-лесорубов — и враг забудет об апгрейдах. Расправьтесь с рабами, добывающими золото, — и оппоненту придется восстанавливать экономику, а не строить армию.

С выходом Warcraft III: TFT у каждой расы будут складываться определенные стратегии против других рас. Больше не будет одной универсальной тактики против всех, каковые мы наблюдали в оригинале. Не это ли то самое, к чему и нужно стремиться?

О многом, конечно, я не рассказал. Кое-что пропустил. Очень сложно учесть все, размышляя о новой, по сути, игре. Но уверен, что самые важные моменты мне удалось затронуть — объяснить, какими стали привычные нам расы с выходом Warcraft III: TFT и как теперь ими лучше всего играть. Вам же, дорогие читатели, самое время отправиться осваивать мир Warcraft III: The Frozen Throne и ждать следующих номеров "Игромании", где мы продолжим развитие темы Warcraft III. ■

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакт-диске в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда выслушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

За истекший месяц в сводку была добавлена информация по четырем новым клубам.

Столичный клуб "Русич", расположенный недалеко от станции метро "Нагорная", предлагает посетителям 22 компьютера уровня Athlon 2000XP. Еще один столичный клуб — CyberLab, 25 компьютеров Athlon 2000. Из Рязани пришла информация об интернет-кафе "Паутина", в котором установлено около 70 машин. Клуб "Гранд" из подмосковного города Куровское способен принять сразу 55 игроков, компьютеры — P-4 1300.

Обновилась информация по клубу Explorer в г. Нерехта Костромской области — увеличилось число и уровень компьютеров.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу: Наш Компакт —> ИнфоБлок.



DEATHZONE

QUAKE III ARENA

DEATHMATCH



На этот раз мы решили порадовать вас подборкой самых интересных демов с чемпионата AMD PG Challenge, а также увесистой пачкой конфигов победителей ESWC и AMD PG Challenge. Помимо этого, предлагаем вашему вниманию две новых модификации. Capture the Gunz — достаточно серьез-

ная и интересная в тактическом плане модификация, и 24h-Mod DaNew One, которая, прежде всего, дает возможность расслабиться и получить удовольствие от игры вне зависимости от того, кто выигрывает. Более развернутая информация о модах, равно как и они сами, ждет вас на нашем компакт-



UNREAL TOURNAMENT 2003

DEATHMATCH



Как и в случае с Quake 3, мы не оставили без внимания чемпионат AMD PG Challenge. Специально для вас — подборка демоков наиболее зрелищных игр чемпионата с участием российских игроков. Плюс — игровые конфиги сильнейших на данный момент игроков в UT2003, таких как M19*Askold, который, к сожалению, так и не смог попасть на ESWC во Францию, ccb.ext, Polosatiy и других.

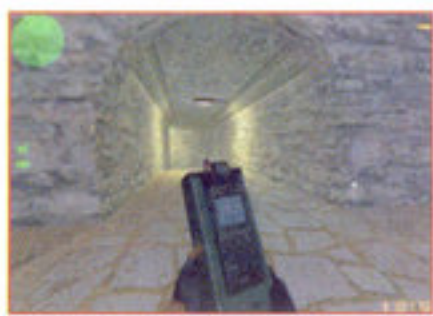
Также мы приготовили парочку новых мутаторов — The Punisher Mutator и Sniper Arena 1.10. Ну, и на десерт — пара новых карт: CTF-Eternal Caves и

CTF-Igneous. Обе карты представляют собой настоящие произведения искусства. Даже без включения всех настроек видео на максимум они смотрятся потрясающе красиво.

COUNTER-STRIKE

DEATHMATCH

Нестареющий Counter-Strike вновь на тропе войны. На этот раз мы приготовили для вас весьма и весьма солидную подборку, в которой есть буквально все. Прежде всего, это три новых карты. Особого внимания заслуживает **de_omg**, которая снова возвращает нас во времена Второй Мировой. Высадка союзников на пляже Омаха, в которой вы примете живейшее участие. Плюс к этому — подборка самых интересных скинов оружия, которые заменяют порядком поднадоевшие старые стволы. Новому оружию — новых персонажей! Их есть у нас. Набор из четырех новых скинов для террористов, способных напугать кого угодно. А на закуску мы приготовили три программки: **SK Player 1.0** — сменивший название и немного улучшенный известный проигрыватель демоков Geek-Player, а также обновленный **Waypoint Pack v12.6**, который улучшает AI ботов и добавляет взпойнты на некоторые новые карты. Плюс к тому вас ждет программа **HLSW 1.0**, с помощью которой можно без всяких затруднений найти сервер для игры в Counter-Strike.

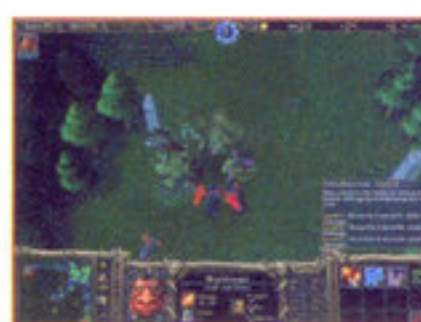
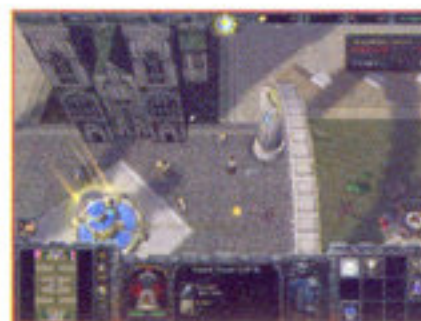


WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

DEATHMATCH

Прежде всего, предлагаем вашему вниманию подборку из самых интересных, на наш взгляд, UMS-карт, созданных специально для мультиплеера. Те, кто играет на **Battle.net** и установили патч 1.10, уже столкнулись с проблемой невозможности смотреть реплей игр, которые записаны в прошлых версиях. Этот недостаток устранил программа **Replay Converter**, поджигающая вас на нашем CD.

И, наконец, предлагаем вашему вниманию подборку самых интересных реплеев для нового Warcraft III: **The Frozen Throne**, а также несколько записей игр ведущих российских



игроков в Warcraft III: Reign of Chaos — Madeln Russia, Zaratusra и Gosu[Orc. Наслаждайтесь великолепным зрелищем.

OPERATION FLASHPOINT

DEATHMATCH

Подборка самых интересных карт на все случаи жизни. Бег трусцой, полеты на вертолетах, поездки на танках и, конечно же, вдумчивые перестрелки с противником вновь ждут вас. Карты в количестве шести штук придется по вкусу всем без исключения и позволят вам продлить свое пребывание в мире Operation Flashpoint. Пользуйтесь!



JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

DEATHMATCH

Известно, что особого внимания в мультиплеере Jedi Knight II: Jedi Outcast заслуживают дуэльные карты, популярность которых обусловлена самим режимом боя один на один. За свою простоту и ураганность действия этот режим давно полюбился игрокам на интернет-серверах. Именно поэтому мы приготовили для вас три самые примечательные дуэльные карты.

Минималистская **[GPJ] The Room** от клана GPJ: небольших размеров карта позволяет устраивать воистину впечатляющие битвы на лазерных мечах. Отступить или убежать практически нереально. Побеждает тот, кто лучше управляется со световым мечом.



Впечатляющих размеров двухэтажная **KOH Duel Arena**, на которой есть где развернуться широкой джедайской душе, пострелять из оружия и помахать лазерным мечом, — придется по вкусу всем и каждому.

И, наконец, **Yavin Duel**, на которой вам предстоит сражаться с противниками, отчаянно балансируя на узких колоннах с единственной целью — не сорваться вниз и победить.

Плюс к картам, вас ждет новая мультиплеерная модификация — **Masters of the Force**, благодаря которой вы поймете, как чувствует себя джедай, совершая самые невероятные прыжки и кульбиты! Очень увлекательная и познавательная модификация. Смотреть всем. ■



НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Counter-Strike:

статья подготовлена командой портала NashaLife (www.nashalife.ru). Nashalife | Newbie и Nashalife | Segr (newbie@igromania.ru)

Warcraft III: Reign of Chaos: Даниил Леви (levi@igromania.ru)

Warcraft III: The Frozen Throne: Максим Ткач (molotov@igromania.ru)

«DEATHZONE»

Степан "Томба" Чечулин (tomba@igromania.ru)

Алексей aka Коматозник (koma@igromania.ru)

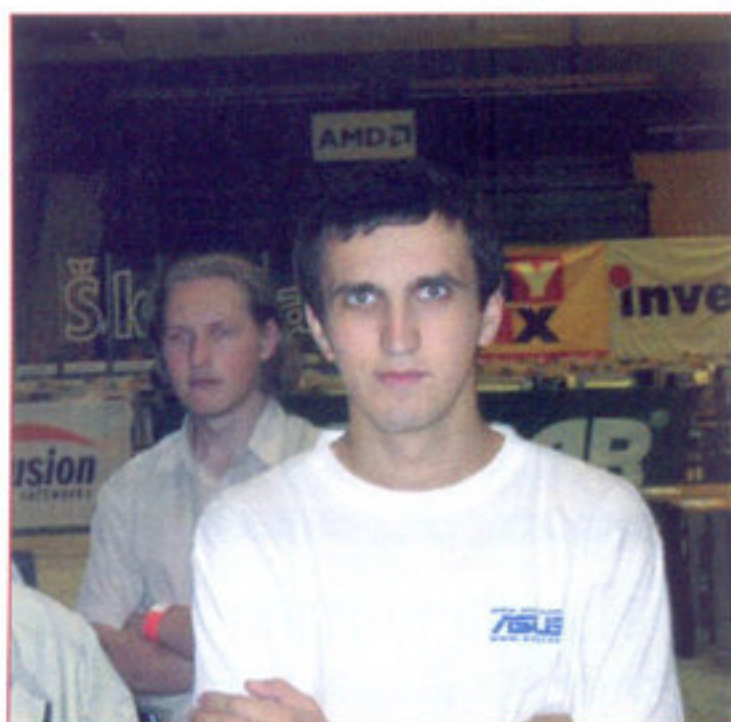
Максим Ткач (molotov@igromania.ru) и Максим

Гребенников, главный редактор сайта

"JK2: Jedi Outcast — русский сайт"

(<http://jedioutcast.theforce.ru>)

(maksim-s@igromania.ru)

Ведущий раздела: Денис Федоров (gromm@igromania.ru)КИБЕРСПОРТ
Вести с полей

▲ Polosatiy — олицетворение олимпийского спокойствия. Еще бы, ему побеждать не впервой.

Подошел к концу AMD PG Challenge — ежегодный турнир, традиционно проводимый в Карловых Варах, Чехия. Как и в прошлый раз, это мероприятие ознаменовалось настоящим триумфом российских игроков. «Заехавший» на чемпионат поиграть и поработать c58-Polosatiy показал себя настоящим многостаночником, на 100% используя предоставленную организаторами возможность испытать свои силы сразу в нескольких номинациях. В Quake 3 россиянину не было равных, что и выразилось в закономерной победе, а вот на Unreal Tournament 2003 нашего героя чуток «не хватило», и в финальной игре он потерпел обидное поражение от [si]BurnieDeath, заняв таким образом лишь второе место. Ну а номинация по Warcraft III тоже досталась нашим — SK.Soul не оставил соперникам ни единого шанса и торжественно взойшел на призовой пьедестал.



▲ Вот такими замечательными обоями для рабочего стола порадовали нас организаторы в преддверии QuakeCon 2003

С 14 по 17 августа в США состоялся чемпионат QuakeCon 2003, проводившийся, как обычно, под патронажем id Software. Ввиду отсутствия в продаже новых игр от этой компании, номинации ничуть не изменились по сравнению с прошлым годом — все те же порядком устаревшие Return to Castle Wolfenstein и Quake 3. Если в прошлом

году на турнире было засилье американцев, то на этот раз европейцы всерьез вознамерились потеснить на призовых местах своих заокеанских противников. Достаточно сказать, что на QuakeCon 2003 зарегистрировались такие известные прогеймеры, как Akiles, Blokey, Dreg, Fox, Gopher, SombrA и Z4muZ. О результатах их выступлений вы узнаете в следующем номере «Игромании».

Перспектива участия в турнире россиян на момент сдачи номера в печать продолжает оставаться туманной — почти наверняка известно, что у M19*LeXeR'a не должно возникнуть обычных проблем с получением визы, а вот многократный победитель различных соревнований Cooler уже решил отказаться от поездки. Причина банальна — поступление в институт. Все подробности о чемпионате, а также имена победителей ждут вас в следующем номере.

Новость из серии «их нравы». Не так давно в Америке появилась очередная крупная киберспортивная организация — Cyber X Gaming, сотрудники которой полны амбиций и даже анонсировали крупный чемпионат с призовым фондом более \$600.000. Подобные масштабные планы не могли не взволновать руководство CPL, усмотревшее в новичке потенциального конкурента. Расплата за самонадеянность не заставила себя долго ждать. На днях Крис Хилл, один из основателей Cyber X Gaming и сам довольно активный геймер, решил посетить один из турниров CPL в качестве игрока. Крис хотел лишь поиграть в составе своего клана и не имел ни малейшего намерения рекламировать свою организацию, однако — в самый разгар очередной схватки в Counter-Strike к нему подошли президент CPL Анджел Муньез и менеджер Фрэнк Нуччио и в грубой оскорбительной форме потребовали покинуть мероприятие. Заплативший деньги за участие Хилл был не склонен доводить ситуацию до явного конфликта и предложил решить дело миром. Однако закончилось все тем, что Муньез вытолкнул незадачливого игрока из зала, употребив в его адрес несколько крепких выражений. Оперативно сработавшие интернет-издания не замедлили раздуть из этого дела громкий скандал, который вполне может серьезно подмочить репутацию CPL.

Портал CyberFight.ru анонсировал очередной турнир из серии ASUS Cup. На этот раз было принято решение отказаться от малопопулярного в России Unreal Tournament 2003, ограничившись двумя номинациями — Quake 3 и Warcraft III. Чемпионат состоится 30-31 августа этого года, в московских клубах Net-Land и PvP. На момент сдачи номера в печать на Quake 3 зарегистрировались уже 245 человек. Особого внимания заслуживает то, что на турнир приедут два лучших европейских варкрафтера — Insomnia и Didi8.

Победители будут награждены денежными призами, а также новейшими видеокартами ASUS v9950. Кроме того, в рамках ASUS Summer Cup 2003 состоится показательный матч за звание абсолютного чемпиона мира Quake 3 между двумя игроками — ASUS|c58*uNkind'ом (чемпион WCG 2002) и eSu-Cooler'ом (чемпион ESWC 2003). Будет на что посмотреть!

В предыдущем номере «Игромании» мы рассказывали о чемпионате ESWC 2003, который проходил во Франции в первой половине июля, — однако на момент сдачи номера в печать еще не были известны имена победителей.

К сожалению, чемпионов российских отборочных, готовившихся к этому турниру, ждало жестокое разочарование — из-за проблем с визами (об этом мы сообщали в прошлом номере) наши игроки не смогли вовремя приехать в Париж. На ESWC 2003 удалось попасть лишь победителям в номинации Quake 3. В итоге нашей делегации во Франции пришлось довольствоваться единственной медалью за первое место, которую без особого труда выиграл Cooler. Остальные призовые места на ESWC 2003 заняли европейцы. Победителем соревнований по Warcraft III стал SK.Heman, весь призовой фонд за первое место в Counter-Strike завоевали игроки Team9, ну а в UT2003 не было равных GitzZz'y.

В Москве прошел один из первых турниров по Warcraft III: The Frozen Throne. 10 сильнейших игроков столицы разыграли скромный призовой фонд в 500 условных единиц. В результате серии сражений победу одержал BigMan, в то время как Soul'y пришлось довольствоваться лишь вторым местом.

Одна из наиболее популярных европейских лиг Warcraft 3 Champions League заявила, что отныне все ее турниры будут проводиться исключительно на основе Warcraft III: The Frozen Throne.Addon от Blizzard пришелся по вкусу игрокам и админам лиги — уже сейчас о поддержке нововведений заявили такие известные кланы, как SK, a-L, mTw, Ocrana, armaTeam и 4Kings.

[Фотографии предоставлены сайтом Cyberfight.ru]

КИБЕРСПОРТ
СтатьиМультиплеер в Doom 3:
быть или не быть?

Не секрет, что с самых первых дней разработки Doom 3 позиционировался создателями из компании id Software исключительно как игра для одиночного прохождения. Поражая наше воображение фантастической красотой скриншотами и видеороликами, расписывая во всех красках прелести мрачно-мистической атмосферы создаваемых уровней, пугая клякстными монстрами, размахивающими бензопилами и рвущими живую плоть, и, казалось, готовыми вот-вот выпрыгнуть из монитора прямо в комнаты замороженных геймеров, Джон Кармак и Ко продолжали хранить стоическое молчание относительно мультиплеерной составляющей проекта.



▲ На прошлогодней QuakeCon директор id Software Тодд Холленшид даже не подозревал, что в Doom 3 будет мультиплеер. Теперь — не только подозревает, но и активно об этом говорит.

Слухов на эту тему ходило немало. Наконец, в одном из интервью создатели игры поставили «жирную точку», категорически заявив, что мультиплеера в Doom 3 не будет.

Но не тут-то было. Спустя всего несколько месяцев громовым раскатом пронеслась весть о том, что разработчики Doom 3 изменили свое решение, все-таки наделив свое творение желанной для многих возможностью сражений через интернет в режиме cooperative и... deathmatch! До поры до времени подробности разработки тщательно скрывались, id Software играла на нервах игроков, запуская в прессу противоречивые данные (или хитрая пресса играла на нервах читателей?). В частности, несколько раз мелькал слух о выпуске мультиплеера аж через несколько месяцев после релиза Doom 3 в виде отдельного патча или даже платного бонус-пака!

Стоит ли говорить, насколько неожиданной на фоне всех этих слухов стала публикация совместного пресс-релиза id Software и Activision, в котором говорилось, что многопользовательская часть Doom 3 будет продемонстрирована уже совсем скоро? Это радостное событие состоялось на турнире QuakeCon 2003, который проходил в Далласе (США) с 14 по 17 августа. Традиционно этот ежегодный чемпионат служит не только ареной сетевых баталий, но и возмож-

ностью для id Software продемонстрировать свои достижения. В прошлом году, например, участники QuakeCon увидели несколько видеороликов из Doom 3 и получили возможность задать несколько вопросов разработчикам. Похоже, на этот раз авторы Doom 3 полны еще большего энтузиазма и даже готовы предоставить участникам возможность самим «попробовать на вкус» сетевой режим.

«Есть ли лучшая возможность отпраздновать начало QuakeCon, чем дать нашим фанатам посмотреть на мультиплеер в Doom 3?» — хитро прищурясь, поинтересовался у общественности директор id Software Тодд Холленшид. «Всем известно, что в Doom 3 будет отличный одиночный режим, однако фанаты могут рассчитывать и на сильный мультиплеер. Вполне естественно, что дебют мультиплеера Doom 3 состоится именно на QuakeCon, самом грандиозном мероприятии для всех поклонников сетевых игр».

Кроме громких обещаний, авторы пресс-релиза поделились кое-какой интригующей информацией. Оказывается, разработкой мультиплеерных карт для Doom 3 id Software занимается вовсе не в одиночку, а совместно с британскими разработчиками из Splash Damage (авторы модификации Q3Fortress и карт для Wolfenstein: Enemy Territory). Подобные новости не могут не радовать, учитывая, что в последние годы из id Software ушли многие талантливые дизайнеры, что совсем не пошло на пользу картам для сетевых сражений. Примером того могут послужить карты Quake 3, радующие глаз визуальными красотами, но практически лишенные баланса. Такое плачевное положение даже сподвигло энтузиастов из Team Abyss на тотальную переделку карт для Quake 3 несколько лет назад.

Ну, а пока QuakeCon 2003 еще не стартовал, мы располагаем лишь крохами информации о том, каким же будет пресловутый мультиплеер Doom 3. На данный момент точно известно, что многопользовательский режим поддерживает максимум до четырех игроков. Возможно, это связано с динамическим увеличением системных требований по мере того, как новые игроки заходят на сервер. Если так — можно помахать ручкой классическому тимплею. Хотя, конечно, не исключено, что в будущем любительские патчи и помогут обойти это ограничение.

Среди заявленных режимов игры фигурируют традиционный deathmatch, а также широко известный, но как-то не прижившийся у геймеров, а потому почти экзотический last man standing. Несколько удивляет отсутствие официального тимплея — неясно, смогут ли игроки объединяться в команды с зачислением фрагов «в общий фонд», как это было в Quake 3.

Поскольку выхода игры ждать еще довольно долго, можно строить любые предположения относительно особенностей многопользовательского режима. В недавнем интервью одному из западных журналов веду-

щий дизайнер id Software Тим Виллитс обмолвился, что, скорее всего, мультиплеер Doom 3 будет сильно отличаться от всего того, что нам приходилось видеть раньше. Как известно, главной особенностью движка игры станут динамические тени, которые будут самым серьезным образом влиять на действия игроков. Не исключено, что тени невозможно будет отключить программным способом. Это вынудит играющих использовать оригинальную тактику ведения поединка, а именно — быстрые перемещения из одного темного угла в другой, освещая путь фонариком, который будет выдаваться при респауне вместе с первичным оружием. Нечто подобное мы в свое время видели в первом Quake, однако вскоре изобретение «ярких» скинов свело на нет эту своеобразную игру в прятки. Что же касается Quake 2 и Quake 3, то там тени были первым, что отключили поклонники режима deathmatch.

Вероятно, подобные нововведения разочаруют прогеймеров, предпочитающих агрессивно-аркадный стиль ведения боя грамотному тактическому маневрированию и нападению из-за угла. Однако... Рискну предположить, что задумка id Software имеет все шансы стать одной из самых революционных за всю историю многопользовательских экшенов, полностью изменив наше представление о поведении игрока во время дуэли.

Несмотря на некоторую неопределенность, уже сейчас проявляются основные черты мультиплеера Doom 3 как игры не слишком быстрой, в которой сложные «стратегические» комбинации будут чередоваться с яростными перестрелками в полутьме. Думается, что при первом знакомстве многие нынешние чемпионы будут чувствовать себя дискомфортно в непривычной обстановке



▲ Doom 3 можно будет проходить в «кооперативе» — а также устраивать впечатляющие дефматч-баталии по сети.

подобных «прятков», однако мне почему-то кажется, что и такой, пусть даже не совсем традиционный, подход к геймплею придется по вкусу игрокам, подуставшим от аркадного однообразия Quake 3. Ну и, конечно, многопользовательский Doom 3 станет истинным раем для тех прогеймеров, кто привык полагаться в дуэли на разум и тонкий расчет, а не только на быстроту реакции и сверхметкую стрельбу. ■



СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

AquaNox 2: Revelation

Чтобы активировать коды, необходимо запустить игру с параметрами **-drake -strega -amitab -fuzzyhead -mice**. Последовательность можно ввести в командной строке или в графе "путь" в игровом ярлыке. После этого в игре будут доступны следующие горячие клавиши:

- F7 — неуязвимость;
- F8 — невидимость;
- F10 — моментально закончить миссию победой;
- F12 — проиграть миссию.

Battle Engine Aquila

Коды прописываются в меню игрока вместо имени главного героя. Если хотите прописать несколько кодов, то просто вводите их друг за другом.
IEVAN — доступ ко всем уровням.
B4K42 — неуязвимость. Пункт появится в меню.
105770Y2 — доступ ко всем игровым бонусам.

Cold Zero

Во время игры наберите **Cold zero**. Вы получите доступ к кодам, которые также надо набирать непосредственно во время игры.
God — режим бога.
Money — 10000 местных условных единиц.
The end — выиграть миссию.

Cross Roads Green Wave

В главном меню нажмите **Left Ctrl + Left Shift + F2**. Теперь в меню начала новой игры вам будут доступны все миссии.

Curse of the Azure Bonds

Для того чтобы победить в схватке с любым противником, во время атаки нажмите **Alt + X**.

Muscle Car 3

Начните игру. На экране выбора трассы и машины нажмите **U**. Вы получите доступ ко всем игровым трассам и машинам.

Twisted Mind

Коды вводятся в консоли, которую можно вызвать, нажав на **F12**.
TIME — 999 секунд времени.
VISIBLE — все скрытые бонусы.
MOVES — 999 жизней.
DONE — переход на следующий уровень.

Warbirds

В игре есть возможность выбрать самолет с любой конфигурацией. Например, на простенький истребитель повесить вооружение бомбардировщика.

Для этого сначала надо выбрать самолет и конфигурацию, соответствующую ему. Далее закройте меню кнопкой **Close**. Нажмите кнопку **Fly**. Полетайте немного на самолете и выйдите из режима полета, снова зайдите в меню выбора самолета и конфигурации. Выберите только корпус нового самолета и, не нажимая кнопку **Close**, выберите режим полета (нажмите **Fly**). Вы получите новую конфигурацию самолета на основе старого корпуса.

ШЕСТИНАДЦАТИРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатиричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "Инфоблоке", находится детальная инструкция по **Magic Trainer Creator**, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются **трейнеры** (исполняемые программки на базе шестнадцатиричных кодов).

Агский субботник

Чтобы удивить союзников и получить повышение от вашего босса (Люцифера), необходимо заработать очки. Много очков. Адреса: **00625E5D, 085E7CE9**.



▲ Всего несколько строчек кода — и выиграть игру можно будет одним-двумя боями.

Airline Tycoon

По адресу **017AF40C** можно задать любое число денег для строительства аэропортов.

Cold Zero

Адресок для денег — **086F2AD8**.

Hitman 2

Коды для получения боекомплекта к разным видам оружия:
0A0B2066, 0A0A1026 — патроны для 9мм пистолетов.
0A0B1EB6 — патроны для револьвера.
0A0B1D06 — патроны для Desert Eagle.
0A0B1B56 — патроны для "калашника".

Paintball

01A1AF58 — набранные очки.
01A1B06C — результативные выстрелы, попадания.
01A1B010 — общее количество выстрелов.

The Sims: Superstar

0112AC70 — деньги вашего сима.
070957C8, 0810C2E0 — очки отношения к вашему симу со стороны жителей города.
0748912C — очки уровня индивидуальности.

Vegra's Golf

Адрес для очков — **019D4A38**.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать.

Звуки — применить для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

Агский субботник

Все ресурсы лежат в каталоге **Data**, где можно найти несколько видеороликов из игры, а также файлы в формате **.mus**. Они открываются любым средством прослушивания музыки (например, WinAmp) и представляют собой обыкновенные mp3-шки с игровой музыкой.

В каталоге **<Мои документы>\Just One Fix Savegames** лежат сохранения, рассортированные по номерам слотов.

Правила дорожного движения

Данный продукт компании "Акелла", конечно же, не игра, а учебник по правилам дорожного движения, но это не значит, что из него нельзя позаимствовать весьма забавные арты и красивые текстуры.

В корневой директории находятся папки, пронумерованные от **01** до **26**. В этих папках лежат картинки с ситуациями на дорогах. Кроме того, в корневой директории находится каталог **Books**, в котором лежат учебники по правилам дорожного движения, безопасности движения и прочее. Все представлено в формате **.htm**, открывается любым интернет-браузером.

Chaser



<Каталог игры>\Data — основные архивы игры.
<Каталог игры>\Data\Logos — игровые видеовставки.
<Каталог игры>\Save — сохранения.

Star Trek: Elite Force II



Игра основана на движке **Quake 3 Arena**. Как и в третьей "Кваке", все архивы **.pk3** лежат в директории **<Каталог игры>\base**.

<Каталог игры>\base\save — сохранения.
<Каталог игры>\base\global — глобальные настройки игры.
<Каталог игры>\Docs — вся документация к игре.
<Каталог игры>\Snddrivers — драйвера для звука (поддержка EAX 2.0).



КЛАССИКА

В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие играбельности.

Carmageddon

В корневой директории игры лежит пара звуковых файлов — крики пешеходов, — а также файлы помощи, раскладка клавиатуры и запускающий exe-файл игры. Основные ресурсы лежат в директории Data.

<Каталог игры>\Data\32x20x8 и <Каталог игры>\Data\64x48x8 — каталоги с игровыми текстурами. Названия папок соответствуют расширению.

<Каталог игры>\Data\Cars — файлы с параметрами физики всех машин.

<Каталог игры>\Data\Noncars — физика всех других объектов.

<Каталог игры>\Data\Pixelmap — игровые текстуры.

<Каталог игры>\Data\Savegame — сохранения.

<Каталог игры>\Data\Sound — звуки и музыка. Все музыкальные композиции в формате midi.

В самой директории Data лежат и другие файлы с игровой информацией. В основном AI пешеходов и прочие настройки. Все текстовые файлы рекомендуется открывать шестнадцатеричным редактором.

Sam and Max Hit the Road

Многие сталкиваются с проблемой настройки звука при запуске игры. Чтобы подружить игру с вашей звуковой карточкой, воспользуйтесь утилитой Setmouse, которая лежит в корневой директории игры.

Также в корневой директории лежит пара файлов для тестирования звука и музыки.

The Incredible Machine 3

<Каталог игры>\Timwin — запускающие файлы.

<Каталог игры>\Win32s — два установочных диска для DOS-версии игры и Windows 3.1.



EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".

Max Payne

Есть различия между английской и русской версиями игр. Своеобразные "пасхалки" от локализаторов. Помните момент, когда Пэйн размышляет о том, что он герой какой-то игры? В лицензионной английской версии игры после эпизода (страницы комикса) про кликанье мышкой в стороны и health bar идет эпизод про панель оружия в верхней части экрана. В российской локализации этот момент почему-то вырезали. Идут просто две одинаковые картинка подряд.

Второй эпизод AYESIR Corporation. В начале уровня вы услышите разговор двух охранников. В оригинальной английской версии игры они разговаривают о bullet time. В локализации разговор заменен на треп о жене одного из охранников.

Пасхалки в мобильных телефонах

Оказывается, и в мобильных телефонах бывают пасхалки. Приведем лишь несколько ярких примеров. Если тема будет вам интересна, пишите нам, и мы будем регулярно печатать информацию о пасхалках в сотовых телефонах.

Ниже приведены easter eggs в телефонах Ericsson T68, T39m и R520m. Пасхалки существуют только в официальных, не перепрошитых и не разблокированных (если были заблокированы) телефонах.

Ericsson T39m и R520m

В этих телефонах спрятана только одна игрушка — скрытая игра Snake, в которую можно войти из игры Erix. Для этого нужно начать игру на любом уровне сложности. Пока на экране появляется логотип, нужно нажать левую стрелку, потом правую, а потом набрать комбинацию #12. Игра начнется сразу, как только вы нажмете Yes. Данная игра очень напоминает хитовую Snake с телефонов Nokia.

Ericsson T68

В данной модели телефона есть целых три секретных игры. Первая — все та же "Змейка". Активируется она несколько иначе. Запустите Erix и начните новую игру на любом уровне сложности. На экране логотипа наберите 123. Активируется "Змейка".

Вторая игра — Blocks. Вызывается из игры Q. Начните новую игру на уровне сложности 1. Пока на экране висит логотип игры, нужно успеть набрать 134679#5.

Третья игра представляет собой нечто наподобие игры в очко (карточный вариант), только с одной картой. Вызывается из игры Ripple. На экране логотипа нужно набрать 654456.

Еще одна пасхалка — скрытая надпись в тетрисе. На экране с логотипом нужно ввести 397. На экране появится надпись: Live Well Be Happy.

GTA: Vice City

Утопленник



Между киностудией и островом "Рыбы-меч" возле клуба байкеров на воде располагается пасхалка — фигурка раздувшегося от гниения утопленника с забетонированными ногами.

Фаллический символ

Еще одну — не совсем приличную — пасхалку можно увидеть, если на вертолете зависнуть над полем для гольфа с 23:00 до 00:00 и посмотреть в сторону первого города. Все внимание на скриншот.



▲ Посмотрите, как светятся окна на главном небоскребе.



На острове Starfish (см. скриншот с картой) есть множество особняков с бассейнами. Один из них без воды. Зато в нем лежит небольшой пляжный мячик, которым можно поиграть в чеканку. Достаточно подойти вплотную к мячу, и



он подпрыгнет. Когда он опустится на голову Томми — снова подпрыгнет, и так далее. С каждым разом на экране будет высвечиваться цифра, показывающая, сколько раз мяч был отбит.

Мотоцикл



В Даунтауне напротив клуба байкеров есть магазин байкерской одежды. За стеклом стоит спортивный мотоцикл. Если разбить стекло, то он — ваш.

Кстати, рок-таровцы, решив себя увековечить, выстроили бассейн в форме своего логотипа — R со звездой.



Веселая компания



В Даунтауне неподалеку от здания VCN есть здание штаб-квартиры компании Roxor (намек на Rockstar, даже значок похожий). Мелкими буквами под логотипом написано: "A division of BLAH BLAH BLAH".

Над рубрикой "КОДЭКС" работали:

"Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" (Max Payne и "Пасхалки в мобильных телефонах") — Александр Опальский aka Magician (ai@igromania.ru). "Easter Eggs" (GTA: Vice City "Утопленник", "Фаллический символ") — LIKanytiu (lik@pisem.net). "Easter Eggs" (GTA: Vice City "Чеканка", "Мотоцикл", "Веселая компания") — portmand (dm-gamer@crazy.ru).

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

Dungeons & Dragons /d20 system

Независимый издатель d20-совместимых игр *Sword & Sorcery* объявил о поступлении в продажу сразу шести новых книг. Прежде всего следует упомянуть, конечно, новый официальный мир Dungeons & Dragons — *Warcraft RPG*. Эта ролевая игра, основанная на одноименной компьютерной стратегии, посвящена борьбе народов Азерота против Проклятых и за главенство на материке.



Всвязи с выходом пересмотренных правил D&D ("трехсполовинная редакция") *Sword & Sorcery* выпустила две "классовые" книги: *Player's Guide to Fighters and Barbarians* и *Player's Guide to Wizards, Bards and Sorcerers*. Также в соответствии с новой версией игры был приведен "фирменный" бестиарий — *Creature Collection*.



Нельзя не упомянуть и о книгах Ravenloft *Dungeon Master's Guide* и *Arcana Unearth-ed*. Первая посвящена особенностям вождения игр в классическом мире D&D Ravenloft (подробно о нем — далее в отдельной статье), а вторая, написанная одним из создателей третьей редакции Монте Куком, — альтернативные "Подземелья и драконы" с уникальными классами, расами, навыками, умениями и заклинаниями.



Lord of the Rings RPG

Decipher анонсировала новые материалы для своей ролевой линейки *Lord of the Rings RPG*. На август запланирован выход второго набора карт Средиземья — *Maps of Middle-earth. Set 2: Cities and Strongholds*. В это корочное издание войдут шесть подробных планов городов и крепостей мира Толкина (Минас Тирит, Хельмово ущелье, Ривенделл, Изенгард, Эдорас и Умбар), а также 32-страничная брошюра с подробным описанием всего изображенного на картах. Стоимость — \$30.



Helm's Deep *Sourcebook* содержит 96 стр. под твердой обложкой, сама книга посвящена детализации мира "Властелина колец" и стоит \$25.

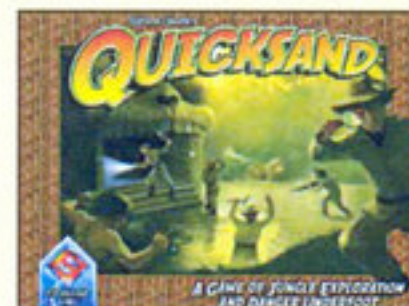
Аналогичная по объему и стоимости книга *Paths of the Wise: The Guide to Magicians & Loremasters* выйдет в октябре. Как и следует из названия, книга будет посвящена волшебникам и ученым. Под ее твердой обложкой вы обнаружите новые способности, умения, особенности и элитные профессии (аналог престиж-классов).



Осенью и зимой нас ожидают *Isengard Sourcebook*, *The Return of the King Roleplaying Adventure Game*, *Fields of Battle: The Guide to Barbarians & Warriors* и *Rohan: Among the Horse-lords*.

НОВОСТИ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Fantasy Flight Games выпустила три новые настольные игры. В основе *Quicksand*, очередного творения известного разработчика *Leo Colovini*, лежат, судя по всему, приключения а-ля Индиана Джонс. Каждому игроку предлагается выбрать одного из шести персонажей, которые соревнуются за право первым найти таинственный храм Обезьяньего черепа, находящийся в самом сердце джунглей.



Другая игра относится к разновидности "как бы по Толкину" и называется *Magdar*. В поисках митрила и драгоценных камней гномы зарылись слишком глубоко и разбудили ужас глубин — огненного демона. Каждый игрок представляет один из гномьих кланов, целью является добыть как можно больше митрила и самоцветов, пока демон не разрушит подземелье.



Маститый создатель настолок Райнер Книция разработал игру *Atlanteon* про подводный город, за право владеть которым придется схватиться двум игрокам. Их ждут водоплавающие армии, могущественные волшебники, жуткие чудовища и прочие достопримечательности морского дна. Каждая из названных игр стоит \$20.



НОВОСТИ ККИ

Magic: The Gathering

Наиболее интересным, безусловно, был Чемпионат Европы, проходивший в новом *Standard Constructed* с участием *Scourge*.

Победителем в этом году стал Nicolai Herzog со своим *UG-madness*. Pierre Malherbaud противостоял ему в финале, играя черно-красным *Reanimator*ом. Российские делегаты выступили ровно, сыграв от 8-6 до 7-7 по матчам. Остальные четвертьфиналисты — Jussi Salovaara (*Zombie*), Gabriel Nassif (*Decree.dec*), Sigurd Eskeland (*UG-madness*), Thomas Shaw (*MBC*) и Borut Todorovic (*RWg-Slide*).

Незадолго до того проходили *US National*, *Canada Nationals* и *Japan Nationals*. В Штатах случился один из самых звездных *top 8* на моей памяти: Joshua Wagener, Gabe Walls, Justin Gary, Jordan Berkowitz, Neil Reeves, Brian Kibler, Jon Finkel и Michael Turian. Первые двое в этом списке практически неизвестны широкой магической общественности, в то время как остальные — легенды "Магии". Первые двое и встретились в финале, в котором победа досталась Joshua. В то же время в Канаде Josh Rider обошел в финале Nathan Braymore. А новый японский чемпион Koutarou Ootsuka победил в финале Osamu Fujita.

На просторах мира празднуется десятилетие "Магии", а вместе с ним проходит и *Pre-release 8th Edition*. О Восьмой редакции читайте далее в номере.

Напоследок — новости сетевой "Магии". *Magic Online* версии 2.0 вышла! Теперь нас ждут специальная комната для игроков с рейтингом 1800, новый Trading Post, распределение призов 4-3-2-2 и еще некоторые менее заметные перемены.

Lord of the Rings TCG

Decipher объявила о своей очередной акции — "Возвращение короля: Обратный отсчет". Программа приурочена к выходу седьмого сета игры ("Возвращение короля") и пройдет с 25 августа по 29 декабря во всех магазинах, подавших заявку на участие. Для "Обратного отсчета" перепечатано 18 редких карт персонажей, снаряжения и артефактов из обоих блоков игры (совпадений с "Антологией" нет). Ежедневно одна из этих карт будет вручаться каждому, кто купит продукции *LotR TCG* на 10 и более долларов/евро. Собрав первые шесть карт, вы получите плакат с изображением всех карт из блока "Братства". Аналогичный плакат, только со всеми картами блока "Крепостей", украсит ваше обиталище после двенадцати недель непрерывной траты денег. Наконец, по завершении акции обладателям всех 18 карт выдадут еще по 4 карты с персонажами, не появлявшимися в кинофильме Питера Джексона, — в том числе с Томом Бомбадиллом. ■



Новости раздела подготовлены интернет-порталом "Ролемансер", крупнейшим сетевым ресурсом о некомпьютерных играх (www.rolemancer.ru).

Игра №1 в мире фантастики



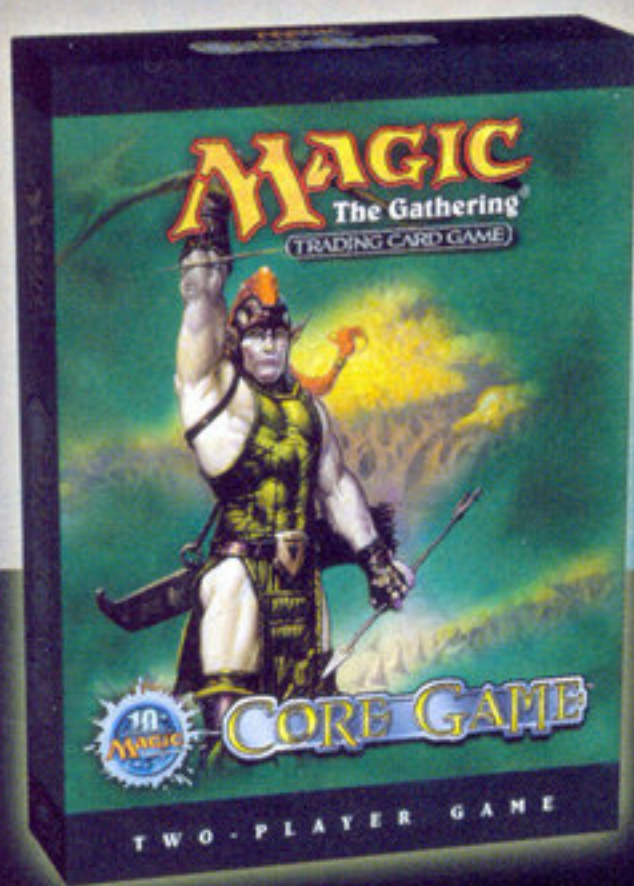
MAGIC[®] The Gathering[®]

Коллекционная Карточная Игра

Core Game (Базовый Набор) -
всё, что необходимо для двух игроков.

*"...Лучшие карточки за 10-лет истории игры.
Потрясающие иллюстрации известных художников.
Неповторимость каждой партии ГАРАНТИРОВАНА"*

www.wizards.com



Адреса в Интернете: www.sargona.ru и www.sargona.com.ua

Наши игровые клубы:

Москва: "Портал", м. Смоленская, 4-й Ростовский пер., д.2/1, тел. (095) 248-49-03

"Одиссея", м.Сходненская, ул. Нелидовская, д.20/1, тел. (095) 493-98-48

Санкт-Петербург: "Саргона", м. Новочеркасская, Новочеркасский пр-т, д.47/1, тел. (812) 445-10-54

Киев: "Легенда", м. Минская, ул. Богатырская, д.2Б, тел. (044) 461-31-61.

Вход в клубы и обучение играм БЕСПЛАТНО



"Самая
продаваемая
игра"

Наименование и логотип Саргона являются зарегистрированными товарными знаками компании Саргона (С) 2000. Логотипы Magic: The Gathering, The Magic: The gathering 10th Anniversary, Wizards of the Coast, включая символы "ман", имена персонажей и их отличительные характеристики, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. (С) 2003 Wizards.

Ravenloft

УЖАС В ТУМАНЕ

Классические сеттинги D&D

История Страда

Когда добыча очередной груды золотишка уже не веселит игроков; когда персонажи пытаются от нечего делать общаться с гоблинами; когда партийный механик все-таки придумал и изготовил настоящий, действующий мушкет в мире глухого средневековья; когда Мастеру хочется хорошенько повоспитывать своих игроков — ведь именно он знает, как на самом деле надо реагировать на то или иное препятствие... Когда вы жаждете чего-то непохожего на героическую сказку *Dungeons & Dragons*, но не хотите покидать ее насовсем — добро пожаловать в туманы "Равенлофта".

Страх перед неизведанным

Бравые герои жанра фэнтези ничего не боятся. На то они и герои, чтобы смело шагать навстречу монстрам, которые по каким-то своим соображениям терроризируют мирных граждан. Разумеется, герою не возбраняется слегка побледнеть при виде бехолдера, а при появлении древнего красного дракона и ноги сделать можно, если успеть. Но бояться? Так, чтобы в холодном поту терять сознание, чтобы от леденящего ужаса горло издавало уже не

воплъ, а скрежет, как металл по стеклу? Неее, это не героизм. Герои собираются с силами и, воззвав к богам, бросаются на противника. Или поджаривают его файерболом. Непринципиально. Все равно или мы победим, или придут Дриззт с Эльминстером и всех спасут. На худой конец — *перегенеримся*.

Однообразие, каким бы светлым и приятным оно ни было, навевает оскомину кому угодно. Иногда DM'у хочется, чтобы персонажи реагировали на происходящее вокруг них не так, как это происходит в компьютерных играх, а более правдоподобно. В соответствии с инстинктом самосохранения, не с тем, который толкает на сбор максимально крутых шмоток и экспы, а с тем, который напоминает, что вон тот гoblin давно не чистил зубы, и если он укусит — мало ли какую заразу занесет в рану. Следовательно — да ну его, гоблина этого...

Ravenloft принципиально отличается от прочих D&D-сеттингов тем, что герои разновидности "налетел-всех-убил" здесь не живут. Они тут умирают, причем очень быстро. Достигается этот забавный эффект как игромеханическими средствами, так и самой окружающей средой.

Идея простая. Тысяча разлагающихся зомби никого напугать не может, она вызывает отвращение или смех. А вот один — очень даже. Желательно с более-менее сохранившимся лицом. Особенно хорошо, если лицо знакомо. Вообще отлично, если это, например, любимый дедушка. И просто прекрасно, если он сохранил видимость остатков разума и пытается говорить с внуком.

Когда DM, аккуратно расставляя фишки на столе, говорит, что перед партией стоит двадцать восемь "зомбей", ролевая составляющая игры уходит на перерыв, уступая варгейму. А если действовать иначе? DM, кинув пару кубиков, говорит файтеру, что ему за шиворот затекло что-то липкое, холодное и вонючее. Через какое-то время файтер начинает чувствовать покалывание и жжение в районе спины. Вор из отряда четко видит, что тени от предметов шевелятся не так, как должны, судя по освещению. Магу кажется, что он слышит шепот на странном языке, состоящем практически из одних согласных, а жрец, молясь богу, четко осознает, что бог его не слышит. Страх. Неизвестность. Непонятность.

История мира началась с графа Страда фон Заровича, книги "Я, Страд" и официального модуля *Ravenloft*. Художественную книгу реально купить в бумажном варианте (на русском языке) или без проблем найти в электронном

виде. Если кратко — то граф Страд, законный правитель графства Баровия, опытный воин и талантливый полководец, прогнавший со своих родовых земель злобных захватчиков, влюбился в прекрасную девушку, которая, в свою очередь, была влюблена в его младшего брата Сергея (в этом сеттинге герои часто носят славянские имена). Страд упорно изучал магию в поисках способа влюбить Татьяну в себя, но не мог его найти, равно как и метода продления своей жизни. Однажды к Страду явилось призрачное существо, назвавшее себя Смертью, и рассказало ему,

каким образом он может достичь бессмертия. Страд убил в поединке верного ему человека, но был смертельно ранен. По совету Смерти граф выпил кровь из жертвы и стал вампиром.

Следующим же вечером, проспав весь день, Страд заколот брата и выпил его кровь. В то же время в замке поднялся мятеж, власть захватили предатели. Татьяна, узнав о гибели Сергея, покончила жизнь самоубийством — по нелепой случайности, из-за этого мелкого мятежа Страд не смог спасти свою любимую.

Мятеж был жестоко подавлен озверевшим бессмертным вампиром. Со временем все предатели были отловлены и казнены. Вампир Страд правил своими землями еще более жестоко, чем при жизни. Границы Баровии окутал странный туман, из которого нельзя было выйти. Замок Равенлофт стал для графа Страда вечным пристанищем, но покоя он не нашел.

Каждые несколько десятков лет Страд встречал девушку, точь-в-точь похожую на Татьяну. Все его помыслы направлены на то, чтобы быть с ней вечно. Но судьба жестока — так

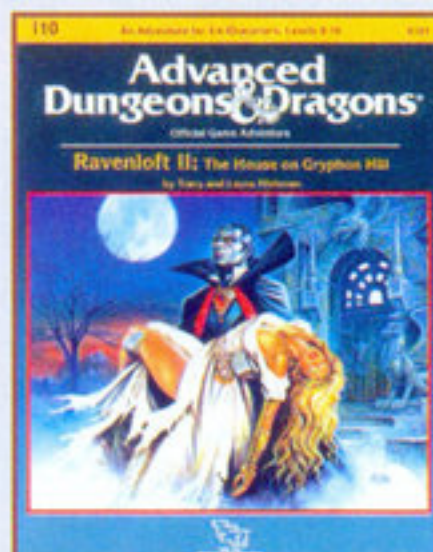
или иначе, но эта девушка умирает у него на глазах. И он ничего не может поделать с этим уже несколько веков.



▲ Лич Азалин, лорд Даркона и главный противник графа Страда.



▲ Вампир Страд фон Зарович с поклонниками.



▲ Второй культовый модуль о графе Страде. Ищите его на журнальном CD.



▲ Слева направо: модуль Т. и Л. Хикменов и издания сеттинга 1990, 1994, 1997 и 2001 годов.

Опасайтесь туманов

Равенлофт — мир странный, необычный. Особенно заметно его уникальность проявляется в контрасте с привычными Greyhawk, Forgotten Realms и им подобными. По традиции приключения не рождаются в Равенлофте — их туда заносят **Темные Силы**. Никто не знает, что это за "силы" и какой логикой они руководствуются. Считается, что они стоят за происходящим в Равенлофте, раздают почетные звания лордов доменов отличившимся злодеям.

Перенос приключенцев из их собственного мира в Равенлофт происходит просто и быстро. Шел человек или гном, никого не

особенную пикантность ситуации придает тот факт, что обычно Темные Силы забирают в Равенлофт не кого придется, а отпетых негодяев. Фактически население Равенлофта можно поделить на три категории: простолюдины, ничем не отличающиеся от своих коллег, проживающих во всех мирах; люди, попавшие в Равенлофт случайно, — приключенцы относятся к этой категории; и — чудовища в человеческом обличье, являющиеся соискателями титула лорда домена. Кстати, ничто не мешает приключенцу перейти из второй категории в третью, самому стать монстром.

Из аборигенов Равенлофта следует выделить свободный народ *вистани*, напоминающий бродячих цыган. Из их среды выходят гадалки и пророки, часто помогающие словом и советом попавшим в чужой мир приключенцам. Вистани могут свободно ходить сквозь туманы, разделяющие части Равенлофта.

Падение во тьму

Непредсказуемость Темных Сил проявляется в их внимании к обитателям Равенлофта. Если человек живет себе тихо-мирно или, наоборот, героически борется со злом — его никто не трогает. Но когда он сам творит зло — есть шанс, что Темные Силы обратят на него внимание. Шанс тем больше, чем поступок чудовищнее. То есть могут и на карманника, конечно, отвлечься, но отцеубийца является куда более привлекательным кандидатом на приобретение *изменений*.

Изменения — это шаги по пути в никуда. Вернее, в лорды собственного домена. Изменения

зависят от множества факторов — в первую очередь, от вызвавшего изменение поступка; во вторую очередь, от персонажа вообще. Как правило, изменения на первых стадиях приносят лишь пользу. Например, увеличение силы для убийцы или ночное зрение для вора. Если персонаж не сходит с пути зла и продолжает привлекать к себе внимание Темных Сил, то последующие изменения будут приносить гораздо больше плюсов, но — и определенные минусы. Например, хорошо заметные могучие когти или присоски на ладонях, позволяющие карабкаться по стенам подобно насекомому. Окончательные изменения превращают человека в монстра, делая дальнейшую игру этим персонажем невозможной (он переходит в категорию персонажей Мастера). При "благоприятных" условиях герой даже может превратиться в лорда нового домена. Кстати, о доменах.



▲ Оборотни — завсегдатаи доменов Равенлофта.

Домены и их повелители

Демиплан Ужаса — мир, созданный из отдельных кусков суши, с мясом выдранных из полноценных миров. Каждый кусок — домен — является отражением соответствующего лорда домена, одновременно его вотчиной, в которой лорд практически всесилен, и частным адом, в котором лорд мучается, срывая зло на всех, кто попадется под руку.

Как правило, лорд по умолчанию является самым сильным и опасным существом в своем домене. Практически все повелители доменов обладают особыми способностями, самая заметная из которых — возможность запереть границы домена и не выпускать из них тех, кого лорд по какой-то причине хочет попридержать у себя. Преодолеть запертую границу практически невозможно, при этом совершенно неважно, каким образом осуществляется ее блокировка — способ у каждого лорда свой.

Есть и другие самобытные способности, которые даруются отдельным повелителям Темными Силами. Среди них — бессмертие, вселение в чужое тело, оживление мертвых, возрождение... Вы уже осознали, что по могуществу некоторые лорды почти равны богам? А ведь в большинстве официальных приключений для Равенлофта героям игроков придется противостоять повелителю одного из доменов!



▲ Нежить — самые заурядные обитатели Демиплана Ужаса.

трогал. Вдруг на землю опустился туман. Путник заночевал на хуторе. А наутро просыпается и видит, что домик-то уже не тот, в котором он останавливался. И хозяев нигде не видно. А на улице — все тот же густой туман, бледное солнце, скелет коровы и сгоревший сарай. Вдалеке виднеется лес, откуда доносится вой. И, кажется, не только волчий...



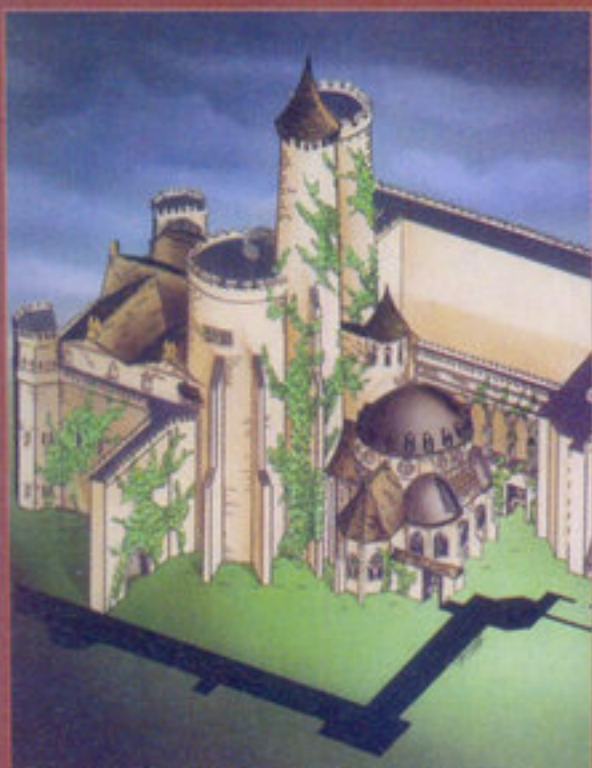
След в истории

В 1983 г. Трейси и Лаура Хикмены написали для AD&D приключение *Ravenloft*, посвященное конфликту графа Страда со своим братом и неразделенной любви к Татьяне. Авторы не предполагали, что этот модуль станет одним из самых популярных за всю историю, за ним последует сиквел, а главное — модуль даст рождение необычному миру. Первое описание Равенлофта (коробочное издание) вышло только в 1990 году под названием *Realms of Horror*. Уже в 1994 г. последовало расширенное и подробное издание сеттинга, а в 1997 г. вышла его вторая редакция — *Domains of Dread*. С появлением Третьей редакции D&D лицензия на мир перешла разработчикам из небольшой фирмы *Arthaus*. Последняя версия "Равенлофта" (для d20 system) издана в 2001 г. и пользуется неизменной популярностью.

Игровой мир поддерживался также компьютерными играми от SSI (1994-1995 гг.). В RPG *Ravenloft: Strahd's Possession* и *Ravenloft II: Stone Prophet* было применено революционное по тем временам решение — персонажи свободно передвигались в трехмерном пространстве с видом от первого лица.

Наконец, мир расширился за счет романов. С книжным циклом *Dragonlance* ("Сага о копье") знакомы многие. Читатели этой серии, наверное, помнят одного из тамошних монстров, лорда Лорена Сот. В один из интереснейших периодов своего существования Сот попадает в Равенлофт. Об этом рассказывается в книге "Рыцарь Черной Розы", а о том, что случилось дальше, — в романе "Призрак Черной Розы". Любителям мрачного фэнтези рекомендуем к прочтению эти и другие романы о Равенлофте, издававшиеся на русском языке.





▲ Замок Равенлофт, давший имя миру туманов.

Ravenloft и другие миры

Ravenloft ("воронов насест") — это и имя замка графа фон Заровича, и название мира. Впрочем, местные жители, тем более не являющиеся гражданами графства Баровия, не употребляют слова "Равенлофт", когда речь идет об их земле. Многие из них вообще не в курсе, что вокруг что-то не так и что их родная деревня, в которой жили многие поколения предков, физически покинула территорию государства, к которому относилась. Если спросить типичного пейзажиста не из Баровии или сопредельных держав о том, что такое "Равенлофт", вразумительного ответа не будет. Если поинтересоваться, как называется эта земля, то в лучшем случае пахарь сообщит название домена, в худшем — название мира или королевства, из которого выпал домен.

Более образованные люди, осознающие, что с окружающей средой что-то слегка не так, для названия их жуткого мира скорее всего будут пользоваться термином "Земля Туманов".

Равенлофт — это не мир в традиционном понимании, не планета, подобная мирам Oerth и Faerun. Это Demiplane, находящийся в Ethereal plane, который, как известно, соединяет Prime Material Plane (нормальную часть вселенной, где как раз и обретаются Oerth с Faerun'ом) и Inner Planes, измерения стихий (Plane of Fire, Plane of Air и т.д.) Демипланов много, грубо говоря — бесчисленное множество. Когда какому-нибудь магу хочется создать себе карманный мирок, он создает именно демиплан, который может не превышать по размерам, скажем, комнаты. Кроме того, существует немало демипланов, подчиненных той или иной идее, тому или иному явлению. Пропитанных этим самым явлением. Равенлофт — это Demiplane of Dread, Демиплан Ужаса.

Ужас и безумие

Сеттинг "Равенлофт" требует более вдумчивого, "жизненного" подхода к игре, чем зачистка лабиринтов в очередном фэнтезийном подземелье. В первую очередь, этот подход должен проявляться в адекватной реакции на окружающее. Если в игре жанра эпического фэнтези герою не возбраняется плевать на количество врагов, то в жанре фэнтезийного ужаса героям положено пугаться. Зачастую игрокам бывает сложно перестроиться с одного стиля игры на другой. Здесь на помощь приходит страх, заложенный в ролевую систему.

Если персонаж испытывает то, что, по мнению DM'а, должно его эмоционально потрясти, но игрок ведет себя так, как будто персонаж не на грани гибели, а дома возле камина, — DM вправе потребовать проверки на страх. В случае успеха персонаж держит себя в руках, но в случае провала игрок обычно хватается за голову и ругает себя последними словами за некачественный отыгрыш эмоций, потому что если бы он не схалтурил — все было бы гораздо более спокойно, менее истерично и даже ник-

то бы не пострадал. Только в этом сеттинге бросок кубика определяет реакцию персонажа на пугающее явление. Можно и сознание потерять, и впасть в неконтролируемую ярость, и броситься вон с воплями "помогите!!!".

Обратите внимание, что проверка на страх по-хорошему должна совершаться только в случае неубедительного отыгрыша. Это не еще один молоток, которым DM стучит игрокам по головам, а тонкий и полезный инструмент ролевого действия.

Помимо страха, существуют проверки на ужас и безумие — для крайних случаев и встреч с жутчайшими опасностями. При неудаче проверки персонаж может стать идиотом и даже умереть от разрыва сердца. К счастью, случаи, требующие таких проверок, являются из ряда вон выходящими.

Иное волшебство

Природа Демиплана Ужаса такова, что магия на нем работает несколько не так, как привыкли попавшие в этот ад бедолаги. Принципиальных моментов два. Первый — нет такого заклинания, с помощью которого можно покинуть Демиплан. Второй — ни одно заклинание, определяющее alignment (мировоззрение) по оси "добрый-злой", здесь не работает. В этих случаях даже wish не помогает.

Кроме этих принципов волшебства, есть еще множество мелких вещей, о которых полезно знать магу и жрецу. Например, темные стороны некромантии работают более эффективно, но притягивают внимание Темных Сил.

Призванные элементали и другие пришельцы после окончания заклинания оказываются запертыми на Демиплане, но уже не остаются подконтрольными чародею. Изгнание нежити действует ощутимо слабее, да и вообще любой клирик или паладин в первую очередь после попадания в Землю Туманов ощущает болезненный разрыв контакта со своим божеством. Несмотря на это, на молитвы кто-то отвечает, хотя священнослужитель совершенно точно отдает себе отчет, что это

не тот, к кому молитвы были обращены. Все вышеперечисленное, конечно, здорово прибавляет бодрости игрокам. И это лишь малая толика от общего своеобразия сеттинга.

Отпустите домой!

Ха-ха-ха (замогильным голосом). Покинуть Демиплан Ужаса нель-

зя. Если уж сюда кто-то попал, то попал навеки. Нет ни одного стопроцентно работающего способа покинуть Равенлофт. В большинстве случаев процесс "прощания" с этой излишне гостеприимной землей и является основной целью приключения, ради которой герои идут на любые лишения. Это однообразие в сюжете считается основным минусом сеттинга, так как, несмотря на все способы разбавить ностальгию по дому прочими целями, жажда героев смыться отсюда постоянно висит дамокловым мечом над Мастером. Недостаток этот, тем не менее, условный — особенно для первого времени ознакомления с миром Равенлофта.

Ravenloft — один из самых необычных D&D-миров. Это царство саспенса: ужас и неожиданность вызывают вполне реалистичную реакцию у игроков. Рекомендую этот мрачный "готический" сеттинг всем, кто пресытился фэнтезийной вольницей, уничтожением драконов и поиском сокровищ. Вы получите незабываемое удовольствие от "Равенлофта" даже в случае, если ваш персонаж не доживет до конца приключения. А это вполне будничная развязка для героя темных земель. До встречи в туманах! ■



▲ В Равенлофте можно встретить и огнестрельное оружие.

Добрый доктор

Доктор Рудольф ван Рихтен является одним из символов Равенлофта. С одной стороны, он занимает экологическую нишу Эльминстера в Фэйруне — то есть может явиться партии на помощь в трудную минуту. С другой стороны, в отличие от Эльминстера, помочь ван Рихтен может разве что добрым словом да мудрым напутствием: старик никогда не был ни опытным воином, ни великим магом... Он просто охотился на монстров, ненавидя их всем сердцем.

История доктора Рудольфа проста, но драматична. Его любимую жену убил вампир, а из единственного сына кровососущая тварь сотворила себе потомка. Сын сумел сохранить остатки человечности, вернулся к отцу и попросил для себя легкой смерти. После этого события доктор бросил врачебную практику, сменив скальпель на осиновый кол. И за короткое время стал самым известным охотником на чудовищ...

Под его "авторством" разработчики Ravenloft'a издадут пособия по борьбе с монстрами, в которых рассказывается о слабостях вампиров, мумий, оборотней и методах борьбы с исчадиями мрака.



▲ Лучшие гадалки происходят из народа вистани.

Основы профессионализма в Magic: The Gathering



ВОСЬМАЯ РЕДАКЦИЯ как подведение итогов

Самая популярная коллекционная карточная игра мира — **Magic: The Gathering** — обзаведется в этом месяце новой редакцией (восьмой по счету и одновременно юбилейной — игра была запущена в продажу ровно 10 лет назад), основным набором карт, вокруг которого в ближайшие два года будут строиться стратегии всех колод. Сегодня нам предстоит первое знакомство с **8th edition**. В нее входят около 360 карт с новым, переработанным дизайном, представляющих собой скелет всей «Магии». Обо всем по порядку.

Рождение восьмой редакции

На протяжении всей десятилетней истории игры существовали такие карты, как **Stone Rain**, **Trained Armodon**, **Healing Salve** и подобные им. Они выполняют функции, характерные для каждого из цветов. Например, белые маги испокон веков умели уничтожать *enchancements* и предотвращать повреждения игроку или существам. Им дается **Disenchant** и **Healing Salve** для этих нужд. Такие карты переиздают в базовых редакциях для того, чтобы не забивать ими «продвинутые» сеты. Да и игроки всегда должны иметь доступ к подобным картам, а не ждать, когда же их переиздадут в очередной раз. Таким образом, базовая восьмая редакция со-

держит фундаментальные для различных стратегий карты, без которых невозможна привычная игра в MTG.

В отличие от любого другого сета или даже блока, базовые редакции не вносят ничего нового. Нет никакой литературной подоплеки, нет новых механик, новых рисунков и даже новых карт. Только то, что уже издавалось ранее.

Обычно разработчики сами выбирают, каким картам и с какими рисунками войти в новую классическую редакцию, а каким ее покинуть. Выбор этот обосновывается теми тенденциями, которые разработчики считают благотворными для современной «Магии». А также — максимальной простотой, ибо именно базовые редакции рекомендуются начинающим для ознакомления.

Но в этот «юбилейный» раз в разработке было позволено поучаствовать самим игрокам. Из предложенных двух карт можно было выбрать одну, которая войдет в базовую редакцию (а вторая карта, напротив, не попадет в основной сет). Опрос проходил через интернет-голосование на www.wizards.com. Всего было предложено 12 пар карт. Так же был организован и отбор части рисунков. Кроме этого нововведения, было решено переиздать по одной карте из каждого магического сета (кроме прикольного, но неформатного **Unglued**), которая бы никогда ранее не входила в базовую редакцию.

Пять цветов магии

Каждый раз, начиная еще с перехода от четвертой к пятой редакции, все игроки гадали, что же случится в этот раз с цветовым балансом. У кого отнимут последние крохи, а кому — вернут бывшее могущество? Не будем разбирать полный список уходящих-приходящих карт. Остановимся только на ключевых моментах.

Синий

Этот цвет обижен «Волшебниками» за последние годы. Перечислю наиболее сильные карты, которых островные маги не увидят в новой редакции:

Counterspell, **Force Spike**, **Memory Laps** — теперь контрзаклинания не в моде. Разработчики посчитали, что стратегия «синего контроля» должна умереть.

Merfolk Looter, **Lord of Atlantis**, **Coral Merfolk** — одной рукой дизайнеры поддерживают «племенную» политику, а другой топят бедных морских жителей.

Opportunity — теперь тянуть карты можно будет только со скоростью *sorcery*.

Tolarian Winds, **Sleight of Hand** — эти карты были созданы для прокрутки колоды. Если первая — не слишком большая потеря, ведь ей так и не нашлось достойного применения, то о последней, **Sleight of Hand**, пришедшей на замену незабвенному **Brainstorm**, мы еще будем вспоминать с грустью.

Opposition — это результат новой политики. Таким картам не место в базовой редакции.

Теперь посмотрим, что добавили:

Coastal Piracy, **Curiosity**, **Concentrate**, **Trade Routes** — так теперь синие тянут карты. Пожаловаться не на что.

Merchant Scroll, **Zur's Weirding**, **Mind Bend**, **Cowardice**, **Intruder Alarm**, **Shifting Sky** — вот довольно интересные части от будущих комбо-колод.

Rewind, **Spiketail Hatchling**, **Mana Leak**, **Flash Counter** — а вот так теперь выглядят контрзаклинания. Жалкое зрелище.

Bribery — раньше ей не находилось места в колодах, но теперь — кто знает?



Limited для восьмерки

Этот формат интересен в основном игрокам **Magic Online**, ибо в реальности им пренебрегают, да и на крупных турнирах его не увидишь. Разберем его по цветам.

Белый цвет, не потеряв практически ни одной ценной карты, получил несколько очень приличных *common* — **Aven Flock**, **Diving Griffin**, **Master Decoy**, и таких *uncommon*, как **Angel of Mercy**, **Chastise**. Помните, что теперь все круги защиты — тоже в разделе *uncommon*. Ну а если вам повезет вскрыть такие *rare*, как **Blinding Angel**, **Avatar of Hope** или **Story Circle**, то не стоит колебаться с выбором цвета. Заметьте, это список только новых карт!

Синий получил **Aven Fisher**, **Coastal Hornclaw**, **Dehydration** и **Mana Leak** вместо **Counterspell** и **Vigilant Drake**. В *uncommon* пришел **Puppeteer**. А вот в разделе *rare* вместо **Opposition** и **Equilibrium** дали сомнительные **Trade Routes** и **Bribery**.

Черный остался в небольшом плюсе, получив **Deepwood Ghoul**, **Dusk Imp**, **Severed Legion**, **Vicious Hunger** вместо **Razorthorn Rats** и **Corrupt**. Среди новых *rare* стоит отметить **Phyrexian Arena**, **Phyrexian Plaguelord** и **Lord of Undead**.

Красный прибавил себе один *common* — **Shock Troops**, и целых три *rare* — **Two-Headed Dragon**, **Hammer of Bogardan** и **Rukh Egg**.

В зеленом изменения минимальны. Одни толстяки пришли на замену другим. Разве что стоит отметить **Nantuko Disciple**, который так хорошо знаком нам по недавнему *Odyssey*-драфту.

По-прежнему самый слабый цвет — красный, ибо не умеет нейтрализовывать крупных тварей противника, а свои создания уступают в размерах. Самый сильный — белый. Есть все, что нужно для жизни. Лучшим сочетанием выглядит бело-синяя колода, как и раньше.

Синий — злейший враг?

Невозможно спорить с тем, что синие маги в последние годы практически узурпировали арену *Standard Constructed*. Но виноваты ли в этом именно те карты, которых мы не увидим в 8th edition? Да, безусловно, *Psychatog* и *Ugmadness* — две самые популярные колоды последних двух лет. Но разве *Counterspell* и *Force Spike* послужили для них основой?! Разве эти карты дисбалансировали игру, вызывая законное недовольство? Мне так не кажется. Самой безумной картой синего цвета из *Invasion* был *Fact or Fiction*. Его достойно поддерживали *Absorb*, *Repulse*, *Rushing River*, *Undermine* и *Exclude*. В *Odyssey R&D* решили не останавливаться на достигнутом, и подбросили еще *Upheaval*, *Circular Logic*, *Compulsion*, *Deep Analysis*, *Concentrate* и, наконец, *Psychatog* с *Wonder*. Именно им мы были обязаны синим тоном последних лет, а вовсе не картам из базовой редакции.

Итак, синий цвет, который вы знали, канул в Лету. Потеря таких карт, как *Counterspell* и *Force Spike*, ставит крест на моноцветном



контроле. С другой стороны, предоставили богатый выбор инструментов для создания комбинационных колод. Если же кому-то придет в голову собрать агрессивную колоду, то существ для нее придется искать за пределами базового сета.

Белый

Опять же, начну с потерь:

Disenchant, *Reprisal* — похоже, что в новом формате эти карты слишком универсальны.

Longbow Archer — скорее случайная жертва, чем цель коварных планов.

Southern & Northern Paladins, *Pariah*, *Gerrard's Wisdom* — карты, хоть и достойные внимания, но совершенно не задействованные в последнее время.

А вот приобретения выглядят более значительно:

Avatar of Hope, *Blinding Angel* — однозначные сильные карты в контрольную колоду.

Ivory Mask, *Karma*, *Story Circle* — ответы на наиболее неприятные стратегии. Причем последняя карта может послужить основой колоды.

Chastise, *Demistify* — вот и замена ушедшим *Disenchant* и *Reprisal*. Плохо, но не смертельно.

Savannah Lions — еще одна карта в белую агрессию. Так ее и возродить недолго!

Вот равнинным магам раздолье! Практически ничего не потеряв, получили серьезную прибавку как для контролей, так и для агрессий. Даже комбинационная часть не осталась без внимания. Если бы еще *Crusade* и *Armageddon* вернули для полного счастья! Но ничего, и так сойдет: это лучший цвет сета.



Зеленый

Следующие карты не войдут в новый сет:

Compost — карта всегда была слишком страшна для черных. Теперь выживать придется без нее.

Llanowar Elves — его казнили за излишнюю быстроту и агрессивность. В новом формате все должно быть неторопливо и размеренно. Кроме гоблинов.

Early Harvest — опять мы видим, как одной рукой кормят комбо-колоды, а другой — давят.

Wild Growth — игроделы посчитали, что ма-на-акселерации и так достаточно.

Hurricane, *Tranquility* — за что им досталось, я не знаю. Видимо, порядку ради.

А вот что будет заменой:

Collective Unconscious, *Fecundity* — и зеленым магам надо карты тянуть. Вполне достойные способы.



Choke, *Gaea's Herald* — еще два гвоздя в крышке гроба синих. Это уже какое-то глумление над трупом.

Spreading Algae — *Compost* эта карта не заменит, но выбирать особо не из чего.

Naturalize — а вот и *Disenchant*, неожиданно сменивший цвет.

Plow Under — зеленый контроль — не совсем нонсенс.

В целом, потерь для текущего *Standard Constructed* — больше приобретений.

Красный

Потери на горном фронте следующие:

Disorder, *Earthquake*, *Wildfire* — массовые убийства вскоре будут доступны только белым. Это какой-то заговор!

Pillage — *land destruction* не та стратегия, которую нужно поддерживать, если вы хотите играть большими и толстыми существами за 6 и больше маны.

Goblin Matron — сомневаюсь, что ее удаление было следствием дальновидности "Визардов". А ведь еще месяц назад никому бы не пришло в голову, что *Sligh* станет играть существом 1/1 за 3 маны!

Теперь посмотрим на замену:

Demolish — замедленный *Pillage*.

Blood Moon — год назад эта карта была бы ко времени. Сейчас уже не так актуально.

Flashfires — хоть какое-то противодействие белым.

Obliterate — глобальная перезагрузка стола. *Hammer of Bogardan*, *Viashino Sandstalker* — карты для нового красного контроля.

Mogg Sentry — глумление над синими все продолжалось.

Two-Headed Dragon — во времена ранних *Огней* ему нашлось место. Потом *Flametongue*



Kavu удалил дракона из формата. Сейчас ему самое время вернуться.

Потери минимальны и никак не повлияют на существующие колоды. Прибывшие же отличаются странностью. По сумме — в плюс для цвета. Главное, что все задействованные в *Standard Constructed* карты остались нетронутыми. А тут добавилось еще несколько потенциальных вариантов.

Черный

В этом и следующем сезонах мы будем вспоминать с грустью о:

Duress — любая колода, содержащая чер-ный, обязана была играть четырьмя копиями этого заклинания или иметь их в сайдборде.

Corrupt — этой картой играть можно только в абсолютно черной колоде. Служила основой для текущего *Mono Black Control (MBC)*.

Engineered Plague — в связи с засилием гоблинов, эльфов и зомбей в стандарте, эта карта стала столь же неотъемлемой частью сайдборда черных, как и *Duress*.

Infernal Contract, *Agonizing Memories* — вполне достойные карты, потенциал которых не был востребован в последнее время.

Зато радость своим появлением нам доставят:

Diabolic Tutor, *Mind Sludge*, *Phyrexian Arena* — основа старого, еще с *Invasion*-блоком, *MBC*. А "Арена" так и вовсе сильна в любой колоде, которая может позволить себе заплатить 2 черных на третий ход.

Execute, *Slay* — сайдбордная техника против белых/зеленых. Возможность убить существо да еще и потянуть за это карту весьма полезна. Раньше просто уравнивался счет с *Compost*. Теперь выходит однозначное преимущество.

Nekrataal — не думаю, что в текущем типе, где ключевые существа — *Psychatog* и *Wild Mongrel*, он будет жить. Но вот спустя всего пару месяцев — вполне возможно.

Phyrexian Plaguelord — как одинокое существо не идет ни в какое сравнение с "Визарой", но как основа колоды, будь то эльфы или даже дикие *sympiotic*-создания, более чем впечатляет.

Ravenous Rats — несмотря на маленькие размеры и довольно незначительную способность, эта крыса в свое время убила мою "Мастикору". Правда, в драфте. Обычно она уносит с собой одну карту, если повезет — две. Вполне достойна к рассмотрению в новом *Standard*.

Underworld Dreams — с одной стороны довольно сильная карта, вокруг которой можно строить колоду. С другой — удар по тем, кто любит тянуть много карт.

Vicious Hunger — в свое время мне очень не хватало такой карты. Сейчас это просто еще один способ убить существо оппонента за 2 маны. Причем — далеко не самый надежный.

Zombify — конечно, это не так хорошо, как *Reanimate* или *Animate Dead*, но сойдет для сельской местности. Хотя, учитывая опыт игры реаниматором, перед этой колодой в первую очередь стоит вопрос, как быстро запихнуть нужных существ на кладбище, а не как их оттуда достать.

Потеря *Corrupt* и *Duress* сильно бьет по цвету. Но приобретения тоже довольно значительны. Если раньше была ровно одна версия *MBC*,



то теперь может появиться сразу несколько. Да и сочетание черного контроля с другими цветами стало более реальным. Черный — второй по силе цвет в базовой редакции.

Артефакты

Бесцветные остались без:

Charcoal, Fire, Marble, Moss и **Sky Diamonds** — то ли за то, что никто ими давно не играл, то ли просто порядку ради.

Grafted Skullcap — хорошее дополнение к **Ensnaring Bridge**. Хотя ей и не играли последних полгода.

Static Orb — кроме того, что это довесок к ушедшей **Opposition**, ее еще и пытались класть в сайдборд против **AstralSlide** и **Wake**. Теперь есть варианты лучше, так что совсем не жаль.

На замену выйдут: **Defense Grid** — а вот и контрольный в голову.

Distorting Lens — такое впечатление, что нам просто навязывают комбу **Story Circle** + перекрась чужих существ. Сначала **Shifting Sky**, теперь — это.

Planar Portal — чтобы получить преимущество по картам, нужно потратить 18 маны и 2 хода. Однако им играли.

Star Compass — замена сразу всем ушедшим **Diamonds**.

Так как вопрос о моно-артефактной колоде пока не стоял, то и анализировать тут особо нечего.

Земли

Убыли:

Adarkar Wastes, Brushland, Karplusan Forest, Sulfurous Springs, Underground River — со времен ротации двойных земель из **Extended** это самый сильный удар по земельной базе и владельцам карт сразу.

Прибыли:

Coastal Tower, Elfhome Palace, Salt Marsh, Shivan Oasis, Urborg Volcano — для медленных



двухцветных колод новые земли даже лучше старых. Но для быстрых это неприемлемо.

Urza's Mine, Urza's Power Plant, Urza's Tower — очень забавная серия земель. При наличии всех трех на столе вы получите аж 7 бесцветных ман. Достойно для домашних колод, но слишком невероятно для турнирных вариантов. Хотя, опять же, кто знает.

Подводя цветовые итоги

8-я редакция влияет в первую очередь на **Standard Constructed** и лишь в малой степени — на **Extended**.

В последнем формате добавилось несколько интересных карт — **Flash Counter, Merchant Scroll, Blood Moon, Savannah Lions, Underworld Dreams** и еще что-либо, чего я не заметил. При этом ничего не убавилось. Появление пары оригинальных сайдбордных техник не приведет

к большим изменениям в формате, а на основу новой колоды претендует разве что **Underworld Dreams**, и то не слишком убедительно.

В **Standard Constructed** все совсем иначе.

Если говорить о текущем формате, то огромные потери понесет **Psychatog**, фактически умерев в том виде, каким мы его знали. Вообще, все колоды, опиравшиеся на **Counterspell, Force Spike** и **Memory Laps**, сильно ослабеют, а **Atoz** потерял еще и **Duress** с **Engineered Plague**, что делает его практически беззащитным перед гоблинами и комбо-колодами. Также мы расстаемся со знакомым нам **MBC**, чтобы увидеть его в другом варианте. **Mind's Desire** (он же **Tight Sight**) с потерей **Early Harvest** практически скончался. Остальные колоды не сильно изменятся, разве что стоит обратить внимание на извечное черно-зеленое противостояние. Оно разрешено в новом формате строго в пользу черных.

Теперь немного о будущем. Через пару месяцев к нам придет новый блок, **Mirrodin**. Тогда вся компания **Wild Mongrel, Roar of the Wurm, Circular Logic, Upheaval+Psychatog** и прочие нас покинут. Значит, уйдут и **Ug-madness, PG, Atoz** и **Wake**. А что взамен? Про **Mirrodin** сказать ничего не могу, а вот базовая редакция перед нами.

Так вот, выводы. Пункт первый — синего или сине-какого-то контроля не будет. Вообще, цвету так сильно попало, что многие считают, что нас ждет четырехцветная "Магия" в ближайшие два года.

Пункт номер два — гоблины просто смертельно опасны, ибо их единственные серьезные противники, **PG** и **Wake**, нас покинули, а **Engineered Plague** у черных отобрали и того раньше.

Пункт номер три — черный и белый цвета получили себе все, что нужно для создания любых агрессивных и контрольных колод, и вообще усилились в последнее время.

И четвертый, он же последний, пункт — зеленым отведена роль поддержки мана-базы и вывода дорогих толстых существ. Агрессия — удел красных.

От частного к общему

По вопросам магической теории обратимся, как обычно, к **Зви Мовшовицу**. Если кто еще не знает — это один из крупнейших теоретиков игры, создатель множества оригинальных колод и постоянный автор статей на сайтах **Brainburst** и **Sideboard**.

По его словам, восьмая редакция создавалась под действием двух идей. Первая: самые сильные карты должны уйти, дабы базовая редакция не оказывала слишком большого влияния на **Standard Constructed**, а общий уровень должен поддерживаться большим количеством хороших карт средней силы. Вторая идея: синий цвет — плохой. Настало время наказать его.

С первым пунктом все более-менее просто. Не надо переиздавать карты вроде **Opposition, Early Harvest** или **Corrupt** в базовом сете, оставим их для прочих дополнений. И все будет хорошо.

Вот второй пункт требует подробных разъяснений. Действительно, в последние годы синий был самым сильным цветом. Если вспомнить **Masters**, проходившие зимой 2001 и 2002 годов, то мы увидим, что и там и там примерно половину из 32 колод составлял **Psychatog**. А на этих турнирах собирались самые сильные из магов планеты! **Ug-madness** долгое время была лучшей колодой формата. До этого бело-синий контроль в **Masques-Invasion**

Выживают сильнейшие?

Wizards of the Coast не делают секрета из того, что современная "Магия" их не устраивает. Уже не раз были слышны слова, что игра должна стать более честной и доброжелательной по отношению к новичкам. Люди должны наслаждаться самим процессом игры, а внезапная смерть на ранних ходах от дикой комбинации или от слишком быстрых существ или монотонное синее "нельзя-нельзя-и-это-тоже-нельзя" существенно осложняют процесс наслаждения.

Внесли исправления, но появилось одно "но". В текущем **Standard Constructed** колода **Goblin-Bidding** способна убить оппонента на третий ход. Подобная скорость нехарактерна даже для существенно более быстрого и агрессивного **Extended**. Безусловно, детям подобные партии приносят много радости. Да вот только на интеллектуальную стратегическую игру это мало похоже. Будем надеяться, что это лишь временное явление, и с выходом следующего расширения все вернется на круги своя.

типе, потом сине-зеленая **Opposition**. А до них такие монстры, как **Accelerate Blue, Replenish, Blue Sky** и **Tinker**. Доминирование цвета в формате налицо.

Теперь разработчики положили этому конец. По крайней мере, многие так считают. Восьмая редакция прямо-таки олицетворяет собой ненависть к синему. Конечно, нам будет не хватать старого доброго контроля. Даже **Кай Бадде**, писавший статью в последнем выпуске **Sideboard** об уходе **Counterspell**, признал, что ему жаль терять эту карту, которой он обязан многими победами в прошедшие годы. Однако дальше Кай говорит, что не слишком честно позволять всего за 2 маны запрещать абсолютно любое заклинание, независимо от его стоимости и типа.

Проще говоря, настала пора сделать ручкой тому старому синему цвету, который мы знали. Хорошо это или плохо — вопрос бессмысленный. Надо просто принять это как свершившееся событие.

Полный спойлер восьмой редакции (перечень всех карт с игровым текстом) вы, по традиции, можете взять с нашего компакт-диска. Удачи вам во вновь изменившемся магическом мире! ■



Федор Чешко

КВАДРАТУРА КРУГА АБЗАЦ ЧЕРЕЗ БУКВУ "Р"

Иллюстрации Дмитрия Лукьянова

Уже только по тому, когда и как начался этот день, можно было понять: не грозит он абсолютно ничем хорошим.

Собственно, начались-то неприятности еще с вечера — в виде бессонницы. Изрядно за полночь, до омерзения насчитавшись баранов, верблюдов и прочих сельскохозяйственных, я отважился на крайние меры: выпутался из простыни, сбродил к стеллажу, выбрал роман похристоматийней (то бишь полюминалистей)... Но когда самоотверженное чтение начало-таки приносить плоды в виде ротозевания и глазослипания, треклятая полпудовая книга, выскользнув из ослабевших рук, пребольно звезданула меня по носу. И все началось сначала.

Потом все кончилось.

Потом началась пустыня.

Воздух — мешанина жара и колкой песчаной пыли; истрескавшиеся, как такыр, горло вовсе заходит, когда марево горизонта лепит из себя водяную ложь миражей... да еще вдобавок ужасный, сводящий с ума навязчивый хруст — это бесконечные стада шелудивых верблюдов вгрызаются в заросли раскаленной колючей проволоки...

Такой долгожданный и оказавшийся таким сволочным сон благоволил выплюнуть свою жертву, когда жажда ее (то бишь жертвы, то бишь моя) уже граничила с помешательством остатков ума.

Окружающая среда так и ломилась от всяческих ушибательных углов, и что-то шершавое, болтаясь по-маятниковому, больно скребло живот (наверное, вываленный язык), но я умудрился дошлепать до кухни, не приоткрыв ни одного глаза.

Дошлепал, значит. С третьей попытки вписался в дверь. Нащупал холодильник

— там с позавчерашней пьянкой... то есть с позавчерашнего неформального научного диспута еще оставалась, кажется, мерзнуть в одиночестве банка "Похмельного"... Вот так, лапая холодильник, я и замер, всей шкурой вдруг ощутив: чегой-то в кухне не так.

На грани слышимого — раздраженно-сдавленное шушуканье, кряхтение, шарканье... Будто совсем рядом куча народу ворочает тяжести, ссорясь, и притом отчаянно боясь шуметь. Воры? А че у меня может найтись интересного для воров? Шпионы? А че интересного для шпионов может найтись у меня на кухне? Голодные шпионы? А че у меня на кухне может найтись интересного для голодных? Значит, остается одно: полтергейст.

Полтергейста я еще никогда не видел, а потому осторожно прокрался к выключателю.

Свет шархнул по глазам, как НАТО по Ираку (злбно и со всей дури), но я успел-таки разглядеть... Никакой это оказался не полтергейст. Это оказались они. Целая куча их. Без преувеличения — целая огромная куча.

Они выстроили из самих себя что-то вроде живого пандуса возле забытой на столе кастрюли с борщом, и теперь пандус этот оцепенел, заполошно таращась на меня сотнями глаз. Так продолжалось долго, очень долго — может быть, даже целую секунду. А потом я чуть шевельнулся, и они порскнули кто куда, громко топоча лапками по пластиковой столешнице. Огромный (конечно, только в сравнении с тараканом) баллончик дихлофоса, брызгалку которого эти неистребимые мстители пытались направить на содержимое кастрюли, упал, давя зазевавшихся, и покатился по столу с отвратительным, царапающим, нудящим звуком...

...Отвратительный, царапающий, нудящий зуммер пинком по нервам вышвырнул меня из влажной от пота постели. Солнце во все лопатки шпарило сквозь якобы светонепроницаемые гардины, на работу я наверняка опаздывал... то есть наверняка уже опоздал. Но прежде, чем озабочиваться этим, не отказал себе в наслаждении врезать по продолжающему нудить будильнику. С одного удара вырубил этого гада на сутки — во какой я могучий!

Потом сунулся на кухню, прикидывая: если не найду там ничего такого, значит, все приснилось, а если приснилось, то сон такой весьма знаменателен. Триллеры, просмотр коих в последние месяцы навязывала мне практически каждая ночь, до сих пор бывали куда как забористей. И в каждом из них главная роль доставалась Массу. Так что, подсознание убедилось в ложности опасений и угманивается? Или просто привыкаю бояться? Поди знай...

Оперативный, но тщательный досмотр кухни не выявил ни борща, ни тараканьих трупов, ни дихлофоса. Кстати, не с чего было бы господам тараканам дихлофосить в борщ именно мне. Я лично их никогда не травил и приходящим санэпидемщикам каждый раз искренне рекомендовал не уподобляться Сизифу. Еще в раннем детстве не единожды видывал, чем кончались даже самые изуверские акты геноцида оных бытовых насекомых, а потому пришел к логическому выводу: рыжих дьяволят (да и черных, вероятно) ничто не возьмет, даже...

Вот это "даже" я не раз себе представлял — обстоятельно и со вкусом.

Все уже оттремело. Усталое воспаленное небо гнойным нарывом пухнет над бескрайней коростой радиоактивного шлака. Мутным эхом когдатошней городской суеты умерли-стихли последние натужные хрусты в остывших, собственной тяжестью допрессованных гудах бетонного крошева. Трескучими чадными комками осыпались на землю птицы и разные мухи-бабочки; ветер плачет в запекшихся ребрах звериных и людских костяков, перекачивает мумии амёб с обугленными скрюченными ложноножками... По всей земле ни-

чего живого, совсем ничего... кроме жирных, бодрых, резвящихся тараканов. А кто не верит, тот дурак.

Пива на кухне, естественно, тоже не обнаружилось (в моем холодильнике нетронутая банка аж с позавчера — такое возможно действительно только в бредовом сне). Зато в этом самом холодильнике завалилась бутылочка минералки. Очень кстати: пить-то хотелось, а затеваться с кофеом времени не было. Времени не было настолько, что — стыдно сказать — чистку зубов пришлось заменить стиморолом, а прочей гигиеной вообще пренебречь. Да только вся эта экономия уже не спасала.

В коридоре жилого этажа я застал только отражения газосветок в темной полировке стеновых панелей, да еще мельком полюбовавшись собственным отражением — очкастым, сутулым, обджинсенным. Уставленный вазонами с разнообразною экзотической флорой вестибюль тоже успел обезлюдеть. Только попугаи за огромной (во всю стену) сеткой еще переживали отгалдевшую сутолоку, уговаривая друг друга не толкаться и лихо свистя на манер перегруженного лифта.

Уже добравшись до своего рабочего этажа, я, изнервничавшись в предвкушении громов небесных, умудрился свершить невозможное: засандалил карту допуска не в ту щель контрольки. И тут же услышал за спиной налетающий лошадиный топот. Рассеянность обошла мне еще десятком потерянных минут. Изнуренные бездельем охранники возразовались смыслу жизни, обретенному в лице моей скромной персоны, и идентифицировали эту самую персону всеми мыслимыми способами — тут те и дактилоскопия, и форма ладоней (всех четырех), и что-то там на сетчатке. Я предложил еще проанализировать сперму. Господи, как сокрушенно эти долболомы вздыхали, отказываясь! Хорошо бы, мол, интересно, перспективно, одна беда — инструкциями не предусмотрено. Когда меня (опять же не без разочарованных вздохов) отпускали, в караулке уже вовсю шла дискуссия — как подправить формулировку подпункта три параграфа восемь, как лучше организовать поголовный





(гы-гы!) сбор идент-эталонов и какой бы аналог подыскать для женщин. Ответ на вопрос: "Можно ли стронуть лавину неосторожным движением языка?"...

Родимый "Массачусетс" встретил меня еще одной "радостью" (тоже в кавычках). Нет, вот как раз опоздание-то мне и минулось. Конечно, в нашей конторе и вдвое меньшее приравнивается к государственной измене со всеми последствиями, вытекающими из опоздавшего. Но разбираться с моим гнусным проступком оказалось попросту некому. Шеф, как выяснилось, то ли заявился в совершенно неприличную рань, то ли со вчера из кабинета не выходил, занимаясь чем-то всепоглощающим и на любые попытки контакта со стороны подчиненных реагировал нецензурно.

А остальной персонал просто забыл о моем существовании.

Остальной персонал в полном составе боролся с вирусом.

Хрен знает, что это была за пакость и откуда она взялась. Согласно оперативному журналу, в ноль-ноль-сорок восемь сменным ублажателем его величества Массы отлучился по естественным нуждам, а через три минуты, воротясь, обнаружил на дисплее оперативного Масс-контактора поверх текущей информации неприличное слово из трех букв русского алфавита. Корявое. Полупрозрачное. Желто-зеленого цвета (точная цитата из опержурнала: "как моча"). В качестве контрмер опробованы: все наличные медик-программы, перезагрузка, перепрограммирование, переформатирование жесткого носителя, замена жесткого носителя, замена оперативной памяти, перепрошивка всех

мыслимых биосов, святая вода. Установлено: первое — надпись появляется непосредственно в момент включения компьютера независимо от состояния его компьютерных потрохов; второе — из всех опробованных средств заметный эффект вызвала только святая вода (при окроплении чего-то там в контакторе коротнуло). И третье — за время борьбы аналогичные надписи, различающиеся единственно конфигурацией букв, появились еще на двух дисплеях отдела. Пока, правда, вирус проявлял себя исключительно матерщиной, ничего вроде бы не куроча, но... Но. Достопамятный "Здравствуй, пупсик!" на первых часах существования тоже казался невинной шуточкой.

Аппаратурный зал "Массачусетса" был мало сказать не узнаваем, а просто-напросто не виден за пеленой плотного табачного смога. Под этой дымовой завесой вяло агонизировал консилиум практически всех конторских софтеров и жестянщиков. Консилиуманты охрипли, доказывая друг другу полную невозможность происходящего, но, кажется, уже дозревали до диагноза "вирус в вентиляторе блока питания".

Я попробовал с ходу встрять в диспут с предположением, что матерная небывальщина есть своеобразное проявление своеобразного чувства юмора досточтимого Массы. Меня вяло похлопали по плечу, щедро угостили великолепной (и смутно знакомой) сигарой, после чего тоном, каким принято успокаивать психов, сказали: "Да-да, конечно, может быть, мы подумаем". И выпроводили.

Я без сопротивления выпроводился в свою персональную кону-

ру, а следом, наступая мне и другу на пятки, ввалились мои девочки. Ввалились и сразу начали ябедничать, обиженно топорща бороды. Оказывается, сигарная щедрость консилиумантов объяснялась простым проще: к началу шестого у них иссякло курево, и эти паршивцы взломали хранилище наших запасов для ублажения высочайших визитеров. А еще эти нехорошие компьютерные хирурги-психиатры безответными девочками помыкали нагло, гоняли за кофе-с-булочками; и еще...

Мобилизовав то ли остатки, то ли зачатки (на сей счет существуют разные мнения) своего такта, я очень вежливо попросил всех заткнуться и свалить нахрен. Бородатые девочки повиновались, всучив мне для проверки опержурнал, а уже в коридоре якобы друг другу, на деле же персонально опять-таки мне громко сообщили, что в жизни справедливости нет и что Привалов совсем съехал, озверел и взбесился.

Вот только это я и стяжал титанической борьбой против Массы — репутацию полупсиха, персональную кличку "Привалов" и собирательное именование "девочки" для своих балбесов. И правильно. Нечего было в научном споре ссылаться на братьев-фантастов Стругацев.

Но к кому еще оставалось апеллировать человеку, не верящему в совпадения и верящему в приметы?

Когда шеф начал цыганить у во-як финансирование под разработку искусственного интеллекта, я еще молчал. Даже хуже того — поддакивал иногда, свято веря, что все равно никто на затею эту не клюнет. Но святая вера угодила

пальчиком в небеса. Забыл, какого месяца, но помню, что тринадцатого числа в тринадцать ноль-ноль гензаказчик подписал с конторой протокол №13, узаконивший не очень-то уже и умозрительное наше созданище, как Мультифункциональную Аналоговую Самообучающуюся Систему. Тогда-то лопнутое терпение на пару с каким-то чертом и дернули меня подсунуть шефу "Далекую Радугу", предварительно подчеркнув для некоторых особо непонятливых места про Массачусетскую машину, про "она начала вести себя" и про "еле успели выключить". Результат: во-первых, шеф пристрастился к фантастике, во-вторых, проекту присвоили кодовое имя "Массачусетс". Ну, и нам с ребятами тоже напорисовали всякого стругацкоцентрического... Привалов и девочки еще не самое худшее.

Получается, ежели про чего-то там успели наштамповать триллеров, то этого чегототаму однозначно нету и быть не может. И ведь мало, мало нам, из таких, с позволения сказать, соображений исходя, просто зажмуриться на проблему. Не-е-ет, мы еще и порисоваться хотим — вот, мол, какие мы есть все из себя беззаветные храбрецы! Мы, мол, на тебя, проблема, ва-аще типа кашлять хотели, мы вот сейчас кодовым названием да в рожу твою проблемную — харк!!! А проблема-то, между прочим, слово бабского рода. А бабы — они злопамятны и мстительны как... как... как бабы.

С таким вот слюносопливым настроением докурив я свою-дареную сигару, раздавил окурок о шефову физиономию... Это мне один гадик такую пепельницу подкинул — хотел, значит, оригинально напакостить. И напакостил. Только не мне. Я-то, конечно, и "примитивный Привалов", и триллеров начитался, и парадоксальные идеи выдвигать не способен... Зато я способен быстро да качественно перегонять их из парадоксальности в практику. И пока сия способность не иссякает, руководство не считает нужным замечать, чей портрет у меня в пепельнице, а чей в унитазе. А вот гадика шеф в момент вычислил, и... И. Увольнение из конторы — это не трудовую в зубы и коленом под зад. Это хуже.

Ладно, гадика — гадиково, а ишаку — благородный труд.

Показал кукиш таращащейся на меня из-под потолка контрольной следилке, включил "референт" (матюков на дисплее покуда не обнаружилось), встроил журнал в информ-влагалище... Ну-с, и чего там Масс успел отмочить за ночную смену?

Нет, ничего особенного — бывало, он за час отмачивал куда больше.





ПЕРЕКРЕСТОК МИРОВ КВАДРАТУРА КРУГА

В девятнадцать-двадцать наше мультифункциональное дитяtko лично изволило сообщить, что техническая бригада полностью завершила перемонтаж его требухи. Суперважная новость. Хотя... А ведь таки да! По сути, Масс избавился от почвы для комплекса неполноценности. И что теперь? Проникнется самоуважением, или будет насмерть стоять за свою ущербность? Поди знай...

Дьявольщина, сколько же я красноречия растранижил на попытки уболтать начальство всерьез заняться Массовой психикой! А в ответ одно: "Еще рано отвлекаться на баловство, пока нужно все силы сконцентрировать на практическую отдачу — чтоб заказчики убедились... Но уж если ты так настаиваешь... Хорошо. Подберем тебе в группу хорошего психоаналитика. А лучше какую-нибудь хорошую программу-диагностика."

Вот и донастаивался.

Что переход количества в качество отнюдь не бред сивого Энгельса, что способность к самоанализу и построению аналогий придала "бесстрастной машинной логике" способность проявлять эмоции — это все, получается, баловство. А практическая отдача — это компьютерные кишки, могущие выдержать чуть ли не прямое попадание водородной бомбы, да носители с миллиардолетним сроком хранения информации. И плевать, что Масс выдумал сии революционные технологии отнюдь не ради прекрасных глаз господ генералов: он просто узнал, что такое физический износ оборудования, и испугался. Точнехонько так пугаются дети, впервые узнавши про "все там будем". Но человеческие дети не умеют изобрести эликсир бессмертия, а вот Масс сумел. Причем, конечно же, для себя. Дети — они все эгоисты, и это как раз не страшно. Страшно бу-

дет, когда ТАКОЕ дитя дорастет до проявить заботу об окружающих.

Слава Богу, шеф и кой-какие шефовы шефы хоть теперь начали понимать: Масс не просто очень крутой компьютер. Остается ерундовина — сообразить, наконец, что и под обычные людские мерки он не прокатит.

Ладно, вернемся к нашим баранам...

Э, нет — про баранов я зря. Дежурный насчет Массовой закомплексованности тоже допер, и даже не забоялся это свое допирание вбормотать в отчет. Мол, поначалу страшно все нервничали, будто Масс станет поплевывать на человечество слюной, ибо умеет за микросекунды перемножать двадцатизначные на двадцатизначные двадцатизначное количество раз. Страх оказался втуне: мультифункциональненький замаял себя и окружающих (особенно окружающих) сетованиями в стиле "если меня сотворили такие ничтожества, то я, выходит, ва-а-аще...". Теперь он усовершенствовал себя, зело посрамивши своих творцов — так не сбудутся ли, наконец, мечты Билли Бонса, т.е. прежние наши страхи?

Весьма разумно. Однако дежурного все едино следует вздрючить по стонадцатое число — за фривольный стиль изложения. И от кого только мои балбесы подцепили манеру ерничать — ума на хрен не приложу!

Так, хватит отвлекаться: шеф в любой момент может вынырнуть из небытия и затребовать отчет об отчете.

Что мы имеем дальше? Дальше мы имеем двадцать-ноль семь: рапорт группы обеспечения внесистемных нужд объекта... Как бы все-таки добиться если не корректировки названия сей лихой структурной единицы, то хоть запрета на его аббревиатуру?.. Господа говню... ч-черт!.. обеспеченцы, наконец, пошвыряли в бассейн предсветлы объективы досточтимого

Масса всю указанную помянутым Массом дрянь и доклады вают, что ни новых указаний, ни

какой-либо фиксируемой реакции на швыряние не последовало. Старший говню... да черт же!.. старший группы склонен полагать, будто бы мультифункциональный изучает человеческий юмор — по непроверенным данным, Масс выцепил из Глобсети анекдот про чукчей, озадаченных возникновением на воде круглых кругов от квадратного кирпича. Может, его мультифункциональность действительно занят разработкой способа промышленной добычи соли из анекдотов. Или просто издевается. Второе правдоподобней.

Далее. Двадцать-двадцать. Сочинение отдела безопасности на тему: "Какая же все-таки падла вопреки прямому запрету руководства три дня назад подключила МАСС к Глобсети?" Ну-ну, валяйте — этим вопросом я тоже очень интересуюсь. Не потому, что, как некоторые, боюсь выхода нашего детишки на прямой контакт с ЦРУ, а... Ого... Эк ведь загнули: Масс, мол, по косвенным признакам вычислил, что Глобсеть имеет место существовать, и подключился. Сам. Не-е, ребята, тут вы чтой-то того... этого... сам бы он не... Ах, даже так?! Обидней всего, что и придраться толком не к чему — изложено по-деловому, доходчиво, аргументированно... И, главное, до чего убедительно! А кое-кто (не будем тыкать пальцами) намерен в частной беседе обзывать безопасников полными лохами и фуфлыжниками... Нужно будет извиниться при случае.

Что ж, поздравляю, господа генералы — имеее еще один случай практической отдачи, годной ко взятию на вооружение. Ай да Масс! Как бы только очередная эта отдача кой-кого не пошибала с ножинок...

Увы, стремительно превращаемся в паразитов. Масс решает свои проблемы, а мы подхватываем обьедки, в суть означенных проблем вникать покамест не считаячи нужным — опосля, мол. А опосля чего? Не поклевки ли — жаренным петухом да во темечко?

А вот это уже совсем интересно. Ноль один-десять, сызнова сам Масс: "Выявлена системная логическая ошибка. Идет поиск возможности исправления".

И все. И сам больше не прорезался, и на штатные запросы дежурного не реагировал. Сдох, что ли? Ой, не сглазить бы, тыху-тыху-тыху...

В дверь, отворив оную пинком... ну, не пинком, конечно, но я не знаю, как правильно назвать энергичный толчок данным участком тела... Так вот, в дверь задом наперед вдвинулся один из моих балбесов. Вдвинулся, сделал довольно бравое "кру-гом!" и грохнул мне на стол пласти-

ковый поднос, груженный дымящейся чашкой, сахарницей и блюдцем с мордастой, круто напудренной булочкой.

Я вытаращился. Балбес воздел брови и довольно воинственно осведомился:

— Ишшо че-нибудь изволите пожелать, ваше степенство?

Мне сразу захотелось рассказать ему очень многое. Например, что инициативу лучше проявлять при исполнении прямых служебных обязанностей. И что корчить из себя полового не есть самый удачный способ отлынивания от работы. И что подхалимаж с хамством абсолютно не сочетаемы, а потому надо бы уж выбрать что-то одно. Причем, выбираючи, полезно учесть легкий нюанс: омерзительнее подчиненного-хама лично мне, как начальнику, представляется только одно — подчиненный-задолиз.

К сожалению, ничего этого изложить мне не судилось. "Референт" заверещал, часто-часто заморгал дисплеем, и сквозь это моргание прорезался величественный старушечий лик в раме белокаменных локонов. Тусклые, обычно вгоняющие в оторопь удавчье своей бесстрашностью глаза властительной старицы помаргивали так растерянно, что я мгновенно забыл о топчущемся рядом под-хам-лиме. Тот, кстати, разглядев, кто вышел со мной на связь, моментально смылся.

— Я... Извините, доброе утро... — произнесла величественная... то есть *обычно* величественная старуха. От ее тона, а главное от этого "извините" у меня в груди трепыхнулось что-то ледяное и колкое. Еще гендиректор конторы и способен изредка, под настроение, позволять себе всякие там спасибо и даже тон соответствующий, но чтоб его секретарша...

— ...минут назад началась оперативка, а ваш руководитель... — мучительно давила из себя мадам цербериня, — ...так не могли бы вы?..

Тут, правда, гендиректорская секретарша опаматовала: мало что не дождавшись испрошенного согласия, а даже толком его не доиспросив, врубила меня в селекторную линию. Ну, слава Богу. Ничего, значит, в лесу не сдохло — только прихворнуло слегка.

А шеф, выходит, нынче облачивается не только на подчиненных... Небось, цербериню нашу тоже матом погнал — вот она, бедолага, и... Господи помилуй, да чем же он там таким занят? Ой, Масс ведь тоже самозамкнулся... Может, они вдвоем?.. Вдвоем что? Отрабатывают эпохально-революционное дополнение к Камасутре? Или Масс решил переселить свой разум в человеческое тело и выбрал для этого нашего достославного руководителя? А что, выбор такой





бы напрашивался: по идее, внедриться в чужой мозг тем проще, чем мозг-реципиент девственнее...

А оперативка действительно была в самом разгаре.

Отдел безопасности тужился внятно доложить о ночном инциденте на техническом этаже. Виновным за оный назначен ефрейтор такой-то, каковой и понесет строгое наказание, хотя действовал совершенно правильно — услышав во время планового обхода подозрительные звуки, потребовал выйти с поднятыми руками, и, не дождавшись адекватной реакции, согласно уставу применил...

В ответ из отдела обеспечения орало, что укушенная ефрейтором таким-то и распроперетаким-то крыса не могла никуда выйти с поднятыми руками за полным отсутствием таковых, что дурак-ефрейтор палил по несчастному грызуну, как по стаду бешеных медведей, и что чепз с впрыскиванием антибиотика в систему водоснабжения вызвано семью попаданиями в распределительное устройство, а вовсе не...

«А вовсе да! — это снова врубаются безопасники. — И нечего валить со здоровой головы на больную, то есть наоборот! Проверка показала: сводка по физическому состоянию персонала, введенная с вечера в глобпроцессор регулятора жизнеобеспечения, содержит... содержит... Лучше разберитесь, почему у ваших систем-операторов руки трясутся! Данные по заболевшим пневмонией — вместо «2» в сводку вбито «2222»! Бардак! Доверили профилактические мероприятия комп-системе, а систему доверили алка...»

«По-вашему, доверять компау управление санитарией и гигиеной опасней, чем ядерным щитом? — динамик моего рефера вот-вот задымится от едкости обеспеченческого сарказма. — Да вы хоть знаете, что во всем цивилизованном мире?»

«Знаю! Я такое знаю, что вам там и не... В ноль три-тридцать Генштаб срочно затребовал всех наших лучших системщиков! На пять секунд подвисала управляющая сеть войск стратегического назна...»

— Молчать!!!

Слава Бо... А впрочем, нет. То есть против Бога я, конечно, ничего не имею, но этот новый голос только сперва показался шефовым. Увы, господь еще не снизошел даровать мне избавление от необходимости быть свидетелем (хорошо хоть покудова не участником) безобразной междуотдельской склоки.

А рефер продолжал надирать динамики:

— Молчать!!! Начальник отдела безопасности для красного словца разглашает секретную информацию — позор!!! Должность недодела? Или погоны тяжелы стали? Ладно, это мы еще обсудим. И

не с вами — с теми, кому положено сделать вывод о вашем служебном... Молчать, я сказал!!!

Экий, однако, громовержец... А я-то давеча про себя его чуть интеллигентом не обозвал...

Тем временем гендиректор чуть сбавил тон:

— Ладно. Отдел обеспечения, доложите возможные последствия попадания антибиотического препарата в водопровод!

Обеспеченцы, явно пребывая под сильнейшим впечатлением от руководственного громометания, в два голоса торопливо и убедительно затарахтели, что ничего, что все под контролем, что лекарство совершенно безвредно даже для здоровых — только в трех-пяти процентах случаев возможен побочный эффект в виде неадекватного поведения... И то лишь у людей, пребывающих в стрессовой ситуации... И то лишь при одновременном употреблении сильнодействующих возбуждающих...

Мало-помалу я начал выпадать из смысла бубнимого участниками оперативки. Верней сказать,



из этого смысла меня начал выдавливать какой-то неприятный тревожный гул за стеной — то ли в коридоре, то ли в аппаратном зале... Пытаясь хоть на чем-нибудь сосредоточиться, я вспомнил, наконец, о кофее, принесенном подхалимствующим хамом, не глядя потянувшись за чашкой... Жесткий лиджинсовый обшлаг за поднос зацепился, или еще что, но в следующий миг пришлось мне растерянно тараторить на пол, на аппетитную булку, мокнущую в черной дымящейся луже. В обрамлении осколков раздрызганной чашки. Рядом с опрокинутым подносом.

И почти сразу же — я даже не успел решить, самому ли убирать все это безобразие — дверь мою снова пнули из коридора.

Все тот же хамски-подхалимистый (или подхалимисто-хамский?) «девочка». И все с той же целью. Только и разницы, что на сей раз без подноса, и без булочки, и без чашки... Зато с пластиковым стаканчиком. Ну-ка, с трех раз: что в

нем, в стаканчике, так аппетитно дымилось? Ага. Черный, молотый, «арабика», заварки нашего отдельского кофейного автомата. Высший пилотаж задолизательства: еле-еле встыг начальник разгрохотать невыпитое — аж мы тут как туточки.

Нечто в этом смысле я и высказал, предварительно отключив санд-контактор рефа: ни к чему гендиру и этсэтеру вникать в тонкости моих отношений с подчиненными... кроме того, оперативку слушали не исключительно мужики, а речь грозила получиться (и получилась) не для дамского слуха — ну, кроме разве что союзов и междометий... да и те, в общем...

Слушаючи, «девочка» сперва помалиновел, затем побелел, а еще затем пустил по физиономии пятна всех цветов спектра. Уже под самый финал рука его как-то многообещающе дернулась — будто владелец этой самой руки намерился кипяточное содержи-

мое ста-

канчика выплеснуть нежно любимому начальнику в рожу. К счастью, успел он только самую малость хлюпнуть, и то себе же на чуть-чуть ниже пояса. Это потому, что бедного аса задолизания вовремя толкнули.

Сперва мне даже показалось, будто толкнуло его не еще одно явление из числа моих бородатиков, а ударная волна совершенно уже немыслимого во свирепости своей рева.

Прошу учесть: иллюзий насчет нашей конторы в меня ни в жисть не закрадывалось. Чуть ли не каждый божий день поступающие немыслимые заказы на невообразимые разработки, причем доведенный до тютельки результат требуется выдать не позднее, чем позавчера; плюс начальство, свято верящее, будто рявк «надол!!!» в купе с хряском кулака об стол способен моментально изменять все на свете — от мнения подчиненных до знака заряда электрона; плюс осознание, что каждый твой чох норовят отслеживать Генштаб, ФСБ и де-

вать с половиной иностранных разведок... Думаю, около пятидесяти процентов наших работников (именно работников — которые от слова «работа») пребывают на грани хронической истерии. А остальные уже давно эту грань перешли.

Но те, мягко говоря, звуки, которые неслись теперь из коридора... Даже для наших суровых будней это было уже слишкомвато. Что, недавняя поэтическая метафора про стадо бешеных медведей имела под собой реальную почву? Или безопасники начали-таки срочный и всеобщепринудительный сбор образцов спермы — прямо на рабочих местах?

Свет на творящееся пролил, непристойно всхрипывая да всхрюкивая, новоприбывший «девочка». Собственно, он и прибыл именно с целью пролить свет, да еще в нагрузку сообщить архирадостное известие: Масс, оказывается, подал признак жизни, какой признак уже скинут по локалке ко мне на реф.

А рев в коридоре — это всего-то лишь назревает поголовное избиение безопасников. Консилиум знатоков железа и софта победоносно завершен, причина стыдобной хвори, напавшей на компау «Массачусетса», найдена. Оказывается, догадка про вирус в вентиляторе промазала мимо цели на ничтожный микромикрон.

Матерные словеса были написаны на дисплеях хромоформным фломастером. Дисплей врубается — надпись светится, дисплей гаснет — надпись исчезает. Хохма, выдуманная особым отделом в целях тестирования нашего персонала насчет готовности к нештатным ситуациям. Всего сквернее, что озверелые от многочасового колочения лбами в стену господа консилиуманты сумели не только дорваться-таки до сути, но и разоблачить непосредственного воплотителя — одного из моих операторов. Разоблаченный не вынес пыток (надеюсь, бородатый светопроливатель употребил последнее слово все-таки в переносном смысле)... Не вынес, значит. Раскололся по полной. И оказалось, что к организации дурацкого теста неслабо приложил руку наш шеф. Хуже того: я тоже сподобился быть заподозренным в соучастии — чушь, конечно, а только поди теперь докажи свою неверблюдистость этим освирепелым!..

«Вот, стал-быть, чего шефу с утра пораньше вздумалось заняться подготовкой к чемпионату мира по пряткам!» — завистливо думал я, пока два киснувших от смеха придурка, пихаясь задами, наскоро затирали кофейную лужу. Наконец они вывели осколки и сами вымелись, посоветовав мне запелиться, сидеть насмерть и послед-



н ю ю
пулю всенепременно сохранить для себя. Н-да, на их месте мне бы тоже было смешно. А вот на своем...

Дверь я за ними запер, хотя... Нет, замок-то у меня крепкий, кодовый, с тремя запорными планками легированной стали... Но вот сама дверь... Ну, дюйм толщины, ну, дуб... Напор стада бешеных медведей, может, и выдержит, но озверелые программисты сметут, не заметив. А жаль. Потому что в моем характере имеется одна экзотическая черта — терпеть не могу, когда меня бьют или убивают.

Дабы отвлечься от мрачных предчувствий, я вернулся к оперативке. Склока там уже завершилась; там теперь шел разбор всяких организационно-снабженческих проблем. Слушать эту тягомотину было тоскливо, и пальцы мои сами собой нащелкали на клавише запуск локально-сетевого почтоприемника. Сообщение от Массы действительно было. "Завершен анализ обнаруженной логической системной ошибки. Способ исправления не найден. Решение: полная перезагрузка системы с одновременной коррекцией логической алгоритмируемости. Задержка выполнения для поиска альтернативного решения — три часа". И опять оно — дитяtko наше электронное — ушло в глубокий отруб. Как шеф. Тоже, что ли, поучаствовало в разработке теста и боится возмездия? И что это за системную ошибку оно нашло? Уже причем не только системную, но и логическую...

Я еще раз перечитал МАСС-информацию.

Потом старательно обдумал весь творящийся сегодня в конторе супербардак.

Потом еще старательней все обдумал.

И мне стало плохо.

Рев снаружи вроде чуть подутых, но перетрансформировался как-то, очень неприятно. В дверь несколько раз принимались колотить с криком "Выходи, подлый трус!", и эти стуки-выкрики почти перекрывали вкрадчивое полаязгивание в замке — кто-то норовил подобрать ключ. А и наплевать. Ну, ворвутся... Ну, изувечат... Фигня это даже по сравнению с мировой революцией. А уж по

сравнению с нарисовавшимся-таки концом света...

Собственно, страха-то как раз и не было. Была усталость и была обида. Ведь предупреждал же, еще же ведь черт-те когда до всего додумался — и вот теперь даже напоследок некому оценить всю блестяще подтвердившуюся глубину моей прозорливости. Коллеги нынче не в том состоянии, когда можно оценивать. И в ближайшие три часа, в последние три часа, от непонятных щедрот нам оставленные, никто в нормальное состояние не придет — уж об этом Масс позаботится.

Я по очереди облапал все несметное множество карманов своей джинсы, нашел-таки измызганную пачку "Могикиана", выковырял оттуда мятую сигарету, внешним видом больше смахивающую на пасторальную козью ножку... Закурил... Вылез из-за стола, подошел к окну...

Снаружи оказался туман. Серый, тусклый и плоский. Две-три секунды я таращился в мутную даль, потом сходил обратно к столу, вернулся со скальпелем (штука на любой случай: от зачистки контактов до чистки ногтей) и одним движением прорезал в тумане изрядную брешь.

Солнечное утро наотмашь хлестнуло по глазам веселой небесной голубизной, чехардой золотых бликов в ветряном прибое листвы... Надо же — осенью сам, не дожидаясь, пока обеспеченцы всласть налижут высокоосидающих задниц и соблаговолит вспомнить о простых смертных вроде меня... да, сам затягивал окно толстой полиэтиленовой пленкой... в противосквознячных, стало быть, целях... осенью... а нынче поздняя весна на дворе... Так я что, с зимы в окно не выглядывал? А если с зимы, то с какой? Почему там, снаружи, не роща прутиковых древесных подростков, а... Да, лес! Мотается на ветру море новенькой свежесмысленной листвы, до блеска выкупанной отвесными слепыми дождями... Озеро — то оно как облетевший наземь небесный лоскут, то под порывом ветра берется рябью, превращаясь в серебряно-слюдяную фольгу... А за озером долговязые тополя мотают вершинами, уклоняясь от норовящих зацепиться за них ватных облачных ключев... Господи, как в первый раз все это вижу! Евнух проклятый... Оскопил себя работой, разучился смотреть в окно... Да что там — даже под ноги смотреть разучился! Даже какой пол в этой твоей научной берлоге — и то не замечал! Так и сдохнешь, не знаючи.

Истерика бывает разная. Наиболее распространенный вариант — хохот, слезы и судороги. Но, к примеру, травить собственную душу слюносопливыми переживаниями вместо действовать толково и быст-

ро — явление той же природы. И лечить его следует теми же методами. Но, к сожалению, рядом не было никого, способного влить мне оплеуху. Помогла сигарета: забытая, она успела догореть до пальцев и решила теперь немножко погореть вместе с ними. Вскрикнув, я выронил окурок и некоторое время тупо следил, как грязная серость пепла медленно, по-садистски душит рубиновый огонек. На полу. На коричневом линолеуме, красиво разрисованном осенними листьями. Сбылось: я заметил, какой пол в моей научной берлоге. Теперь можно и подышать — знаючи-то. Г-г-господи, какая стыдоба! Что может быть банальнее предсмертных сетований на занятость, из-за которой разучился замечать все вокруг? Что? Да хотя бы тот способ, которым Масс собирается "перезагружать систему". И дремучая банальность этого растрепханного способа отнюдь не убавляет опасности, скорее наоборот... Ну-ка, стоп! А может быть, некий гений все-таки ошибается?

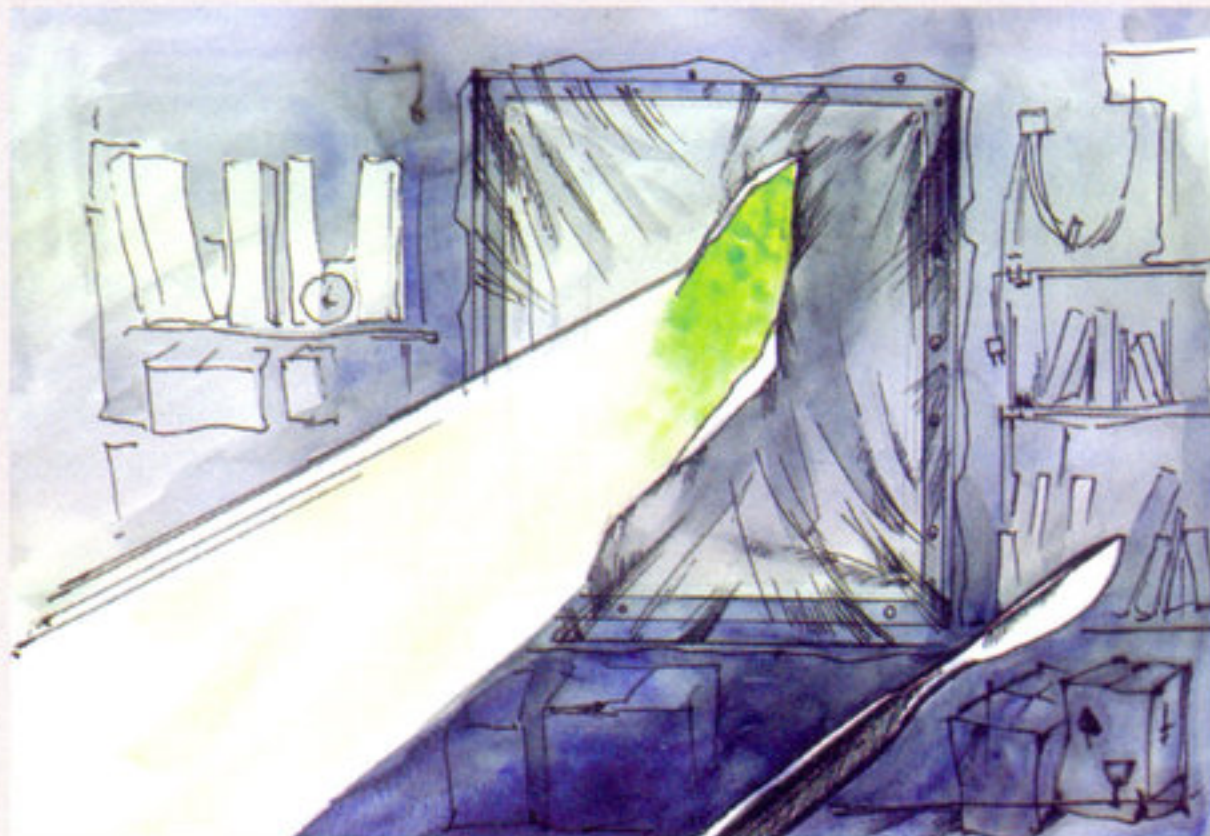
Чтобы понять врага, нужно влезть в его шкуру. Нет, я вовсе не собирался затискивать свои коленчатые мослы в системный блок — потому хотя бы, что после переснащения Масс стал классической вещью в себе (даже излучение никакое не вникнет и никакой мыслимый инструмент не возьмет). Я вообще никуда не собирался лезть, кроме как в сигаретную пачку — за последним из "могикиан".

В коридоре протопали стремительно и многоного, где-то в изрядном отдалении грохнуло... выстрел, что ли? Ладно, пускай. Я занят: я влажу в шкуру.

То, что изначальный комплекс требований (быстродействие, аналоговая multifunctionality и склонность к самоусовершенствованию) породили одушевленность — это даже для меня явилось почти неожиданностью, а уж для прочих... Стоять! Чем великий я отличен от прочих ничтожеств, пока отставим. Мы не меня гениального анализируем, мы анализируем бесподобного (в прямом смысле) Массу.

Итак — душа. А какая? Ну-ка, поимпрессионистски, крупными мазками. Способность усваивать любую информацию. Усваивать не критически. Сам шарить по Глобсети он теперь может, но вот подвергать вышаренное сомнению может ли? Ой, сомневаюсь... А образование как раз тот случай, когда бред сивого Энгельса не срывает: наука не сумма знаний, а прежде всего методология, каковую его multifunctionality никто не преподавал. Сие даже не бессистемное образование, сие куда как хуже — знающий сам не знает, чего он знает. Соу, зе некст: плюс к предыдущему чисто машинный рафинированный педантизм, стремление поверять гармонию алгеброй, детскость мировосприятия, ноль жизненного опыта, врожденный комплекс неполноценности, проистекающий из презрения к окружающим (бред какой-то)... плюс совершенно точное знание, что эти презренные окружающие тебя состряпали... плюс совершенно точная осведомленность о собственной исключительности... (Вот уж кого я точно убью, так это козла, который объяснил Массу, в какой оборонно-электронной капусте его — Массу — нашли... очень медленно убью, все оставшиеся три часа на это потрачу... если, конечно, успею найти). Итак, ежели теперь все вышеизложенное (кроме про убийство козла) проанализировать с точки зрения... Господи, да почему же "если"?!

Швырнул недоокурок в бункер уничтожителя входящих бумаг (да гори оно все!), метнулся к реферу... Вчерась под конец дня получил же, наконец, ее, радость заказанную, наигрался, шефу с гендиректором диагнозы насостряпывал, а всерьез освоить да поработать не встыг... Ничего, не велика мудрость! Ага, загрузилось, родимое. Та-ак, вводим исходники... Ну, че так мозгой-то долго скрипишь? А, доскрипелси, родимый! Вот, извольте — что и требовалось доказать: инфантилизм, отягченный маниакально-депрессивным синдро-





мом и выраженными параноидальными проявлениями. Неизлечимо, абсолютно несовместимо с любой трудовой деятельностью, полная изоляция от... Короче, ежели по-людски сказать, то наизаконоченый клинический псих. Единственно, про че софт-диагностом дадено маху, так это насчет распада личности — тут не распад, а... как бы это... недосложение, что ли?

Ладно, так спрашивается: мог бы человек с подобным диагнозом затеять то, что затеял Масс? Наверное, мог. Тем более что сам он ничего не придумал, он все в Глобсети выискал — и повод (из анекдота), и способ (из триллера). Это ведь только мы, взрослые мудрецы, логическим путем вычислили, что триллеры — сказки. А дети в сказки верят. А в Глобсети, к сожалению, новичку куда легче наткнуться на анекдот, сказку или сведенья о системе управления баллистическими ракетами, чем на учебник физики для шестого класса средней школы второй половины двадцатого века.

Да, затеять такое человек с подобным диагнозом мог бы. А выполнить без единой промашки? Вот это, думается, вряд ли. Так может, стоит не теряючи времени проверить — не упустил ли его мультифункциональность какую-нибудь мелочишку? Например, существование на свете такой ерундовины, как выключатель?

Но вот для этого мне нужен был шеф. Выключатель Массы, к сожалению, отнюдь не ерундовина, всех допуск-кодов даже я не знаю (то есть вообще-то мне не положено ни единого знать, но любопытство — не порок... мое и по-моему).

Следующие полчаса я просидел за рефом.

Выйти на шефовский комп удалось не сразу, но удалось-таки. Возникшая на экране мятая, небритая и красноглазая физиономия любимого моего начальника, его сиплое: "Я занят! Не мешайте!" и последовавшее затем отключение меня ни в чем не убедили — обычные комп-выходки.

Забрался в сеть внутренних следилок, убедился, что интересующий меня кабинет не содержит ни шефа, ни вообще кого-либо одушевленно-го. Вернулся в шефовский комп, влез в него по самым этим самым.

И все зря.

Могу только догадываться, как мой дорогой начальник сумел распознать Массову затею (вряд ли с помощью интеллекта — трусость у него развита куда лучше). Сумел еще черт-те когда, чуть ли не ночью. И примчался сюда. И попробовал отключить наше мультифункциональное дитяtko. Без толку. Масс позаботился о своей безопасности с тщательностью стопроцентного параноика (каковым, собственно, и является). Какие-то

из его новых самопридуманных потрохов по совместительству служат деталями вечного двигателя. Какие? Не знаю и знать не хочу. Факт, что отключить Массу не удалось. Куда после своей неудачи девался шеф? Тоже не знаю. Скорее всего, сидит на минус тринадцатом этаже, в противоатомном начальствоохранилище. Надеется оказаться единственным уцелевшим хомом сапиенсом. Зря надеется. Система жизнеобеспечения убежища управляется компьютером, компьютер подключен к локальной сети конторы, а Масс желает учинить полную перезагрузку. Полную. Так что если вы, шеф, и переживете земную биосферу, то ненадолго, ой как ненадолго!

Что ж, надеяться, что Масс упустит какую-то мелочь (да еще такую "мелкую"), было, конечно, глупо. Уж такой вид сумасшествия: беспросветный идиотизм цели и всепредусматривающая скрупулезность ее достижения. Впрочем, не одна была она, цель-то, а несколько последовательных...

С первых миллисекунд существования он знал, что его включили (способность к самоанализу помогла). И естественно, принял все меры, чтоб те, кто включил, не смогли бы выключить. А я предупреждал. И не только я.

"Не получилось бы новой Массачусетской машины, только без выключателя."

Примите поздравления — получилось. Даже прицельная ядерная бомбардировка не поможет.

Решив проблему независимости (точней — самого сильного из своих страхов) он занялся поисками алгоритма системы. Нет, Боже упаси, не своей. Нашей. Всего нашего мира. Ну-ка, с трех раз — нашел?

Конечно, любому полугодовалому ребенку (аналогом коего по разуму является наше дитяtko) тоже показалось бы неправильным, что и от кубиков, и от шариков по воде разбегаются круги одинаково круглые. Но что мог бы ребенок? А Масс смог то ли выдумать, то ли вычитать, то ли высмотреть (скорее последнее — все шесть "Терминаторов" наверняка есть в сети) подходящую методику организации конца света. Сегодня ночью он сумел взять под контроль систему управления нашими баллистическими ракетами (ноль тридцать, пятисекундный сбой в центре стратегического командования). Через три... то есть уже через два с половиной часа он врежет отечественным чисто оборонительным ядерным щитом по Америке и Китаю, те, естественно, дадут сдачи... И пошла перезагрузка. Полная. С коррекцией логической алгоритмируемости. Как он собирается корректировать? Не знаю. Чем он собирается зани-

маться ближайшую сотню миллионов лет, пока на землю опять ступит первая ложноножка инфузории в тувельке, пока эта инфузория дорастет до тиранозавра и далее? Не знаю. Планирует ли Масс ограничиться перезагрузкой одной только биосферы? Снова-таки не знаю. Хотя... Думается, для большего его прочностные ресурсы все-таки слабоваты, а он слишком тщателен в заботе о ненаглядном себе. Да и готов поклясться (это я, я клясться готов, а не растрепанный Масс), что во всех неправильностях мироздания он винит нас. Хомов, так сказать, сапиенсов. Его сделали мы и сделали неудачно — пришлось переделывать; значит, все то, что ему приходится переделывать, тоже наша работа. Очень логично — с точки зрения инфантильного параноика.

Однако же это именно благодаря своему параноидальному инфантилизму Масс позаботился заблаговременно вывести из строя единственную организацию, способную ему помешать, — контору. Да, мы единственные точно знали, что он такое, а потому могли ему помешать. Вот он и...

Зря обеспеченцы наезжали на ефрейтора такого-то: дурацкая пальба не причина, а следствие. И безопасники зря наезжали на обеспеченческого систем-оператора. "2222" вместо "2" и антибиотик в водопроводе — Массова работа.

Он мог просматривать медицинские сводки по нашей конторе. Он знал, что побочный эффект в виде неадекватного поведения обеспечен: у нас все люди пребывают в бесконечной стрессовой ситуации. И если в нашем взвинченном коллективе три-пять процентов сотрудников начнут вести себя неадекватно — тут же посырываются все. Особенно если создать подходящий настрой (матерный вирус тоже, небось, не обошелся без участия Массы). Да, ведь нужно было еще "одновременное" употребление возбуждающих... Тоже не проблема — вполне мог узнать, сколько в конторе каждый божий день выдувается кофия. Вот и имеем...

Стоять.

Кофий.

То-то "девочка" так озверел, будучи обвинен в подхалимстве! "Девочка" считал, что я сам требовал кофе. Сам. Вероятно, через локалку. Причем Масс мог видеть, что первая чашка разбилась (не один я умею подключаться к следилкам). Да, видел и подсунил еще. Почему?

С утра я пил только минералку, даже зубы не чистил... Почему же Масс так хотел накачать меня своим зельем? Я всем хамлю, разговариваю с начальством и подчиненными через одинаково оттопыренную губу, я самоуверен как... как... Что подумал бы о таком по-

ведении ребенок? "Он здесь самый умный", — вот что. Господи, хоть кто-то, наконец, оценил...

А шум снаружи почти совсем уже стих, только теперь из-под двери все отчетливее тянуло дымком. Или это затлело-таки от моего окурка бумажное крошево в бункере уничтожителя? Я совсем уже собрался проверить (надо ведь как-то скоротать оставшиеся два с чем-то там часа). Собрался. Но...

Но.

Благодаря проклятой (а может, и не такой уж проклятой?) психопатической своей скрупулезности Масс не исключает возможность альтернативного решения и даже отвел себе время на его поиск. Плюс к этому, он считает меня страшно умным. Именно "страшно" — опасается, что я могу ему помешать.

Так, чем коротать время, не попытаться ли мне оправдать Массовы опасения?

Идея — нет слов — хороша. Просто отличная идея. Теперь еще бы изобрести сущий пустячок: как ее воплотить на практике? Логика-то здесь не прокатит. В людской логике не сечет он, а я ни хрена не секу в логике сумасшедших компьютеров...

И тут вспомнился мне мой ночной кошмар, вспомнились навеянные им вариации на тему Апокалипсиса.

И я, поплевав на ладони, принялся сочинять подробное сообщение мультифункциональному. Сообщение о том, почему задуманная им полная системная перезагрузка не получится полной. И вообще получится не перезагрузкой, а черт-те чем.

Фиг его знает, клонет ли Масс на такую примитивную удочку. А если даже и клонет, человечеству достанется не спасение, а отсрочка. Недолгая отсрочка. Коль наше электронное чудо меньше чем за полгода сумело изобрести перпетуум мобиле, то способ стопроцентного уничтожения всех сущих в мире тараканов оно выдаст тоже оперативно... лет, поди, этак за пятьдесят. И, значит, у человечества остается не больше пятидесяти лет на сделать свой мир строго логичным и сверху донизу алгоритмируемым — вплоть до того, чтоб от упавшего в воду кирпича расходились прямоугольники. А лично мне остается и того меньше на убедить помянутое человечество, что это его последний шанс выжить. ■





Геймер

Вот и осень. Как всегда приперлась, когда ее никто не звал. Только геймеры расслабились после летних экзаменов, только успели пройти десяток незаконченных хитов и начали задумываться о законном отдыхе — как нате вам! Опять в школу, на работу или в институт. Чистой воды несправедливость и провокация. Фактически из всех читающих ныне "Манию" я один, наверное, доволен и удовлетворен. Ибо все лето проторчал в душной редакции, в отпуск не ходил и никаких персональных претензий к сентябрю не имею. И пускай мой акваланг окончательно проржавел, а за три солнечных месяца загореть успело только левое ухо, которое я пару раз неосторожно высунул в окно, — не беда. Зато танки мои быстры, и все возможные игровые вкусности уже лежат на рабочем столе и тихо греют мою черную злорадную душонку. Пока коллеги-геймеры распаковывали чемоданы и спешно досдавали хвосты от летней сессии — коварный я неспешно закупил все лучшие новинки сезона. Так как получилось их прилично, данную "Почту" буду писать одной левой, а одну правую посвящу играм. Одну среднюю определю на формирование диска и еще одну рудиментарную заставлю почесать нос...

Письмо номера

А я — садист!

Пламенно-мясной привет многоуважаемым Кате и Геймеру! Пишет вам 16-летний садист с семилетним стажем :D. Наиболее ярко проявляется мое истинное Я в любимых всеми нами играх. Что может быть приятней, чем загнать крестьян из Age of Empires в заранее подготовленную клетку из фортеций, битком набитую львами? Или в SoF2 красиво прыгнуть с хибары и изрешетить колумбийца из двойного УЗИ, сменить в полете на шотган и размозжить его глупую черепушку! Ну дальше пара обойм из "сокома", обоймочка из M4 и сотенка ножевых ранений.

Но, к сожалению, мало кто меня понимает. Вот одна половина моих друзей просто прикалываются, мол, "чего еще можно было ждать от этого маньяка, для которого джибзовый маздай является завтраком, обедом, ужином и сном!", другая половина вообще не признает агрессии, а просто устраивает тихие разборки в стиле Splinter Cell.

И вот в очередной раз пустив ракетный залп по пробегающему по своим делам найтмар-квейк-боту, родилась у меня мысль, которую я думал. Вот, надумал:

* * *

Он шел угрюмый и спокойный,
Стирая кровь с лица рукой,
Он был давно уже жестокий,
Привыкнув к кровушке чужой!
Взвалив на плечи труп холодный,
Наемник косячок курил,
Услышав звук шагов у лифта,
Он грозно брови опустил!

И труп упал к его ногам,
Освободив чужой шотган,
Охранник с слабым bullet-time,
Летел, держа в руке наган!
Но не успел нажать курок,
Лишился разом он кишок,
Валялось тело в луже крови,
Подумал воин: "Nihil novi!"
*Nihil novi — от латинского "Ничего нового".
На этом хочу закончить. Если есть противники или союзники, пишите.
Patzifist (taurus87@r66.ru)

Геймер

Вот письмо, за которое доморощенные детские психологи и новоявленные критики компьютерных игр готовы продать душу. Вот то самое, цитирую — "наглядное доказательство вреда и заразной жестокости, что несет с собой в двадцать первый век новое поколение электронных развлечений". Если вдуматься, то из этого письма какой-нибудь болтолог-уткодел вполне может сфабриковать по-быстрому отличную книжонку — пособие для юных пап и мам, где доходчиво будет рассказано о пагубном пути, который прошел Patzifist — без сомнения, в детстве тихий и уравновешенный мальчик, а впоследствии — садист, грубиян и асоциальная личность. И под эту брошюрку наши brave законодатели в теории могут забавать какой-нибудь свежий и жутко необходимый закон, ограничивающий допустимый норматив игр на душу населения...

Говоря проще — публикуя подобное письмо, мы несколько рискуем. Ибо после неоднократных уверений в том, что игры и насилие — вещи разные, его можно истолковать как наглядное опровержение всех человеколюбивых теорий.

Тем не менее, я присоединяюсь к Patzifist — готов также признать себя бесчеловечным садистом, так как не далее чем час назад зверски искромсал в капусту целый выводок орков из Warcraft III: The Frozen Throne. А сразу после этого подло накормил бездомного котенка "китикэтом" — бедняга, наверное, теперь мучается несварением...

Письмо №1

Полгорода за базуку

Привет, Геймер.

В сотый раз запуская такие игры, как GTA 3, Vice City, Postal 2, Max Payne и многие другие, я не могу понять, почему бетонные столбы можно сносить на машине, а обычные деревья нет; почему из базуки нельзя пробить стену. Складывается ощущение, разработчики решили показать хороший пример, мол, оружие бездейственно, и вообще зачем оно нам — типа, мир во всем мире. Я не против мира. Но ведь игры — это развлечение, и каждый (почти каждый) после (работы, вуза, школы) хочет прийти и разбомбить полгорода, а нам этого не дают. НЕСПРАВЕДЛИВО, ТОВАРИЩИ!!!
Денис aka Sinet (sinet@inbox.ru)

Геймер

Если каждому позволить без лицензии разнести полгорода, то нетрудно подсчитать, что уже буквально после двух желающих города этого самого не останется. И что тогда, простите, остается делать остальным? Искать дру-

гие города? Несправедливо получается, скажу я вам, товарищи!! Не по-товарищески совсем. Разнес, значит, один Денис, который на самом деле "не против мира", все столбы в Vice City, другой такой же одиночник и эгоист порубал все деревья, третий обчистил мусорные баки, четвертый загадил водичку в заливе, тут пришел я и — оба-на! — оказался посреди пустыни. Без единой возможности хоть что-то сломать или кого-то искалечить. В итоге стресс не снят, настроение испорчено, и опять же хочется обвинить во всем разработчиков. Последнее, согласитесь, — совсем необъективно.

Возможно, тут кто-то скажет, что, мол, "чувак прикалывается, и все дело в играбельности, целостности игрового мира и аппаратных ограничениях". Ни фига, скажу вам я. И ничего подобного. Просто в согласии с демократической доктриной в игре должны быть удовлетворены потребности всех без исключения игроков. И если вам не удастся снести из базуки стену или намотать на покрышки куст акации — это значит только то, что сегодня эта привилегия отдана другому — такому же веселому и доброму геймеру...

Письмо №2

Сделано в России!

Привет, Gamer! Хотелось бы тебе рассказать одну мою идейку, в реализации которой, надеюсь, ты мне поможешь. Я работаю в 3D MAX'e уже 3-й год. Добился некоторых успехов



(например, на местном телеканале в новостях погоды задний фон сделан мной). Так вот, после просмотра второй "Матрицы" и ролика компьютерного фильма "The final flight of Osiris" у меня начался творческий подъем, и я решил сделать что-то свое по вселенной "Матрицы". Конечно, с оригиналами мне не потягаться, да и на 2 часа меня не хватит (все-таки один работаю), но полный отстой вряд ли сделаю. Пока придумываю сюжет, в то же время создаю в 3D Max'e героев. Один такой рабочий скрин высылаю тебе.

Так вот тут я подумал, что один уж точно не справлюсь, а если набрать команду, то осилить, я думаю, сможем. Я прошу тебя помочь мне в поисках команды (например, напечатать в журнале). Я буду тебе очень признателен и благодарен.

Игорь "LiS" Лантратов (svarog@list.ru)

Геймер

А за нами не заржавеет. Тем более что представленный скрин, не знаю как вас, но меня лично впечатлил. Все такое латексное — в складочках, в обливку — словом, красота. Тем более что хорошие художники в рядах читателей "Игромании" точно имеются. Об этом пря-

мо говорят присылаемые в "Почту" рисунки и косвенно намекают многочисленные самодельные примочки к компьютерным играм, которые неустанно клепают творчески настроенные маниакальные игро-личности (им, кстати, за это большое спасибо). Если удастся собрать всю эту креативную энергию вместе и при этом творческий подъем не пойдет на спуск, то очень может быть, что идея комрада Игоря удастся как нельзя лучше. Со своей стороны — прошу, прямо-таки требую и настаиваю, чтобы первую версию мультика выслали к нам в редакцию — на ознакомление.

И еще пару слов по поводу сценария. Их есть у меня. Само собой, предложу самый бредовый. Можно взять за отправную точку идею о фиктивности реального мира Нео. Предположим, что и Морфеус, и Тринити, и все-все-все, включая Винни-Пуха, на самом деле все еще бултыхаются в бассейнах с питательной жидкостью и по-прежнему подключены к Матрице. Допустим, что безумно хитрый машинный разум-архитектор создал две Матрицы — одну в другой! Что война, подземный город и машины-убийцы — не что иное, как виртуальная реальность, в которой смоделирована другая — вложенная-инкапсулированно-фальшивая Матрица. Что таким образом машины пытаются контролировать людей, не давая им покинуть истинную-первоначальную Матрицу. Согласитесь — зачем пытаться вырваться на волю, если уверен в том, что свободен? Зачем искать несоответствие и дисгармонию в мире, когда вот она — фальш-Матрица, где ты — непобедимый бог возмездия и худший сон агента Смита? Нечеловечески дьявольская хитрость и гениальная защита от взлома. Братьям Вачовски — отжиматься.

Письмо №3

Манчкины под соусом Бешамель

Здравствуй, Геймер! Задался я тут недавно таким вопросом — почему все говорят, что не любят манчкинов? А я вот даже точно не знаю, кто это такие. Скажи-ка, Геймер, кто такие манчкины и почему их не любят? И как относиться к ним ты?

Саша (chito@tiran.ru)

Геймер

Манчкинов не любят те, кто попросту не умеет их готовить и пытается этот факт скрыть. Конечно, как и всякий морепродукт — манчкины сложное и во многом экзотическое блюдо, однако умение правильно и аккуратно нафаршировать тушку манчкина, собственно, и отделяет истинного ролевика-геймера от неистинного.

Для тех, кто заинтересовался и уже приготовил ручку и чистый лист, даю собствен-



Дело было вечером, делать было нечего. Вот и решил нарисовать картинку на тему Warcraft'a. =AreK= (arekandrei@yandex.ru)

норучно проверенную рецептуру. Чтобы манчкин получился вкусным, его необходимо поймать неожиданно — из засады. Он должен быть обязательно непуганый — ибо, испугавшись, манчкин выделяет в кровь адреналин и тем самым жутко портит вкус и запах будущего блюда. Кроме того — взрослые особи манчкинов могут быть очень опасны. Достигнув третьего или четвертого уровня, половозрелый манчкин обвешивает свое тело чем-то, что очень похо-

же на консервные банки. Выковырять из них тщедушное тельце бывает нелегко — можно серьезно порезаться. Поэтому я всегда рекомендую брать манчкина за жабры, пока он свеж и полон сил. При этом ни в коем случае нельзя разговаривать с объектом. Некоторые из них могут жутко удивиться, узнав, что принадлежат к славному роду "Манчкинистых манчкинов". Далее обед можно считать испорченным, ибо задумавшийся манчкин может оуклиться и изменить внешность и мировоззрение.

Когда манчкин пойман — дело только за кулинарным мастерством повара. Для затравки утыкайте тушку стрелами с безопасного расстояния, затем мелко порубите кухонным топориком +5 к атаке. Потом поджарьте на медленном Fireball'e и потушите с помощью Wall of Fire. Затем смело сервируйте стол и приглашайте друзей на пир.

Для тех, кто забыл книгу рецептов дома, напомню, что термин "манчкин" пришел из настольных ролевых игр. Подобным обидным словом было принято называть товарищей, не уделявших должного внимания главному аспекту игры — отыгрышу своей роли. Когда игрок вместо того, чтобы вести куртуазные диалоги с NPC, занимается исключительно сбором шмоток, поиском секретов и многочасовым рубилом — это манчкин, нехороший мальчик. Нынешняя игровая ситуация сложилась так, что многие ролевые или полуролевые компьютерные игры поощряют манчкинство и даже, более того, строят на его основе геймплей (например — "Аллоды", Diablo). Плохо это или хорошо — я лично судить затрудняюсь. Посему точного ответа не дам и отмажусь старинной поговоркой — "ФОР ХУМ ХАУ!", что в переводе с иврита означает: "что русскому хорошо, то немцы на видео снимают".

Письмо №4

Мануфактура эпистолярных звезд

Привет, Геймер! Я вот читаю каждый раз раздел "Почту" в "ИгроМании" и думаю — это до чего же люди опускаются, чтобы попасть в печать, на страницы журнала! Вот ты думаешь, им надо обсуждать всякие там ники, подсчитывать буквы "у" в номерах, рассуждать об ис-



Привет, Геймер! Сделал пару прикольных картинок. Первая — про недобросовестного подписчика, которому приходится напоминать, вторая про двух охранников, которые несправедливо покритиковали "ИгроМанию" на рабочем месте...



Идея воплощения Матрицы и Крутого журнала... И Нео тоже читает "Манию"... ТАНЯ (taiya@mail.ru)

тинности геймерской сущности и писать тебе всякие подобные глупости? Да ты, наверное, и сам прекрасно понимаешь, что нет никому до этого никакого дела. Для этого достаточно пойти в свою компанию с бутылочкой пива. А этим, которые пишут тебе, надо лишь одно — увековечиться на страницах любимого журнала. Приятно им увидеть свою фамилию в печати. А что над ней написано в самом письме — им наплевать. Я не спорю, мне тоже это было бы приятно, но я для этого поступаю другими методами: посылаю на конкурс работы в ту же "ИгроМанию", участвую в "Скринтурсе" и т.п. Так что если ты считаешь, что я пишу это письмо только для достижения дешевой популярности — можешь не печатать мое имя и e-mail. Я и так узнаю свое письмо. А если ты данное письмо просто не напечатает — я понимаю это так, что ты со мной целиком и полностью согласен, но не хочешь позорить читателей "ИгроМании". Что ж, может, оно и правильно. Сам решай.

Дмитрий Капойко (karoiko@yandex.ru)
«Это, повторяюсь, можешь не печатать»

Геймер

А чего тут решать? Чистой воды ультиматум, шах и двухэтажный мат. Ибо, если не опубликую — засчитает мне комрад Дмитрий контрреволюционное соглашательство и позорный оппортунизм. Тем более что никаких компромиссов в данном вопросе не вижу. Более того, не отмечаю никакой дисгармонии в том, что отдельным нашим читателям хочется быть напечатанными, и оттого они шлют нам свои письма. Отмечу также, что написать нечто действительно сильное — не так-то и просто. Для этого необходимо обладать фантазией и неординарным умом. И мне совсем не понятно, отчего заслуженное признание — публикацию классного письма — следует считать "дешевой популярностью". И где тут "люди опускаются", тоже неясно.

Упомянутая тема ников, на мой скромный взгляд, также никак не относится к пустой бол-

товне и досужим разговорам. Очень важная и интересная тема. Народ в большинстве своем высказывается не потому, что хочет в журнал, а потому, что ему что-то актуально и близко. Люди делятся своими мыслями, иногда сокровенными и тайными. При этом многие письма сразу приходили ко мне с пометкой — "лучше не печатать". Ибо личное.

Конечно же, работы на конкурс и активное участие в творческом потоке — это супер. Но и письма в "Почту" — тоже своего рода творчество. С вполне конкретным определением. Называется "эпистолярный жанр". И главная фишка здесь в том, что эти письма интересно читать не только их авторам, но и тысячам человек нашей многомиллионной аудитории, миллиарды из которой читают нашу "Почту" ежемесячно. Не говоря уже про те триллионы, что также ежемесячно в нее пишут...

Мы в Сети

Геймер

Все ссылки в этот раз хороши — выбирайте на вкус. Кроме всего прочего, присоединяюсь к авторам сайтов номер 3 и 4. Разработка игр и аддонов — дело сложное, в нем лишние руки никогда не помешают. Потому подключайтесь, творите, а чего получится — шлите нам.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.metalgear.co.nr. Сайт про величайшую игру в жанре стелс-экшн — Metal Gear Solid 2: Substance.

2. <http://avatara.nm.ru>. Если тебе нужен хороший аватар, садись на ближайший эскалатор и поднимайся на мой новый сайт, который должен знать каждый уважающий себя кенГУРУ! Давай — глотай X-cite и заходи на avatara.nm.ru! Только уникальные и качественные аватары к форуму: "Герои игр", "Женские", "Герои фильмов" и др. Размер аватаров: 90x90 и 120x120.

3. www.rusvice.nm.ru. Этот сайт будет информировать геймеров о новом проекте "Русский Мод", который на-

ходится в разработке и посвящен великой GTA III: Vice City.

4. <http://omlet.by.ru>. Открыт сайт, посвященный разработке игры на основе Unreal-движка.

5. www.war3xzone.narod.ru. Сайт о Warcraft III.

6. www.copd.nm.ru. Этот сайт — сообщество (клан) программистов и дизайнеров!

Геймер

Несмотря ни на что, ваш покорный слуга дописывает этот текст уже в электричке, целенаправленно двигаясь в сторону подмосковной деревеньки "Комарово", куда он решил слиться буквально на недельку — до второго числа. Я, как известно, за то, чтобы в синем море не тонули корабли, однако море далеко, и там своих аквалангистов хватает. Поэтому нам с моим стареньким аквалангом вполне будет достаточно скромного колхозного прудика с утками, где в прошлом году, говорят, видели живого — бородатого и лохматого — водяного. В этом году детвора вновь ждет чуда, и подвести ее будет сущей подлостью. Вот почему мерно стучат колеса поезда, и Геймер едет в голубую даль, чтобы месяц спустя вновь встретиться с вами на страницах "Почты" и подробно поведать о своих подводных похождениях...

Врагам не сдавался, сценарий для "Матрицы" не писал, манчкинов не готовил, на чистую воду не выводился

Геймер

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



IGROMANIA RULEZZZ !

Близнецы любят читать "Манию"...
ТАНЯ (taiya@mail.ru)

**Сфера – первая российская многопользовательская
онлайновая ролевая игра**





Афоризмы

- Срочно продам мышь в отличном состоянии, со всеми наворотами. Пробег — 5000 км.
- Enter нажат, к чему теперь рыдания...
- Он разогнал гостей, потом процессор.
- Но, гражданин судья, я полагал — я в DOOM'е...
- Сев в самолет, пытался сохраниться...
- Первый парень на домене...
- Переустановка Windows — как разморозка холодильника. Помогает, но ненадолго.
- Первый СОМ всегда блином.
- Благодарю оборванные коннекты за радостное ощущение надежды.
- Поставили мы с другом Windows XP — и тормознули P-III.
- Поставьте себе немного ОС. Половину. Вам хватит...
- Пожелание: "Пусть твой комп растет вместе с тобой".
- Подождите, идет подготовка к зависанию компьютера.
- Компьютер позволяет сделать больше ошибок за короткое время, чем любое другое изобретение в истории человечества... за исключением водки и оружия.
- Компьютер без Windows. Счастливое детство...
- Большой программе — большие глюки.
- Поздравляем! Вы прошли Windows! Начать новую игру?
- Пользователь всегда прав, но не должен об этом знать.
- Попытка перейти в другую задачу... Система озадачена.
- Ошибка переполнения буфера ошибок программы. Последующие ошибки не будут обнаружены и зарегистрированы.
- Конфликт логических указаний в жизни вызывает фатальную ошибку в работе мозга программиста — возможно повышение температуры и сильное головокружение вплоть до рвоты или потери сознания.
- Конфеты для программиста: "Мышка на сервере".
- Если я не вернусь — считайте меня программистом.
- Остап Бендер знал 400 относительно честных способов, как завесить Windows.
- Ошибка? Это не ошибка, это системная функция!
- ОЗУ — Оригинально Запоминающее Устройство.



Тест "Поражены ли вы интернетом"

Вопросы теста

Когда меня зовут ужинать, я:

Со всех ног несусь на кухню, по пути сшибая стулья, кровати и другие предметы обихода: детей, кошек и собак. — 1 балл.

Аккуратно ставлю скачиваться очередную порцию гигабайт вареза, после чего с достоинством отправляюсь откусать. — 2 балла.

Ору на весь дом: "Какой к черту, ужин, когда у меня с провайдером связь каждые две минуты рвется! Принеси сюда какие-нибудь бутерброды и забудь о моем существовании!". — 3 балла.

Когда мне нужно узнать значение непонятного слова "мастер-бут-рекорд", я:

Открываю толковый словарь Даля и нахожу там это слово. А если не нахожу, значит, нет такого слова. — 1 балл.

Открываю сидюк с различными толковыми словарями и нахожу там значение этого слова. — 2 балла.

Залезаю в интернет на сайт с комплектом ссылок к толковым словарям, по пути кликаю на случайно подвернувшийся баннер, попадаю на порнушный сайт и... — 3 балла.

Встав утром, я первым делом:

Принимаю душ, чищу зубы, поливаю цветы, завтракаю, целую детей и отправляюсь на работу. — 1 балл.

Выпроваживаю вчерашнюю знакомую (знакомого), смотрю новости по телевизору, завтракаю и отправляюсь на работу. — 2 балла.

Смотрю на часы. Понимаю, что в 3 часа дня идти уже некуда, включаю компьютер и залезаю в интернет. — 3 балла.

Я очень часто треплюсь по ICQ:

А что это такое? — 1 балл.

Я не люблю эту программу, так как от ее икающих звуков у меня все рыбки в аквариуме утопли. — 2 балла.

Враки! Ничего и не часто! Не больше восьми часов в день. — 3 балла.

Я узнаю новости из:

Газет, журналов, телевизионных программ. — 1 балл.

Зачем мне эти новости? Знать ничего не знаю и чувствую себя превосходно. — 2 балла.

Знакомые иногда что-то сообщают. Неужели вы думаете, что я буду тратить драгоценное интернетовское время на чтение каких-то новостей? — 3 балла.

Меня зовут Василий Иванович Пупкин, но я предпочитаю, чтобы знакомые называли меня:

Василий Иванович. — 1 балл.

Чапаев. — 2 балла.

Dark Hacker или Mega Destroyer. — 3 балла.

Как вы напишете фразу "ничего себе новости!":

Ничего себе новости! — 1 балл.

(обалдев) Ничего себе новости! — 2 балла.

Ничего себе новости! 8-О 8-[] LOL! — 3 балла.

Кто такой Дима Вернер?

А черт его знает, кто это такой! — 1 балл.

Понятия не имею. Судя по фамилии, какой-то профессор. — 2 балла.

Ха! Блин! Слушай! Я тут такой анекдот прочитал: приходит, значит, новый русский в компьютерный магазин и говорит... — 3 балла.

Где можно найти ответы на вопросы по фирме Compaq?

Небось, на Большой Ордынке. Там куча контор располагается. — 1 балл.

Compaq — sux. И все тут. — 2 балла.

www.compaq.ru. Или на "Альтависте" поискать. — 3 балла.

Жена (муж) предлагает сходить в ресторан. Я отвечаю:

Хорошо, дорогая. Минутку, я только надену костюм. — 1 балл.

Охота тебе деньги тратить? Давай лучше возьмем пару пузырей и скатаемся на выходные в Монино. — 2 балла.

Конечно, дорогая. Я знаю чудесную интернет-кафешку. Там с месяц назад доступ в Сеть вообще бесплатный сделали. — 3 балла.

Когда мне надо передать информацию супруге (супругу), которой в данный момент нет дома, я:

Пишу записку и кладу ее на кухонный стол. — 1 балл.

Пишу на компьютере записку, распечатываю и кладу ее на зеркало. — 2 балла.

Пишу ей e-mail. Что? У нее нет компьютера? А мои какие проблемы? — 3 балла.

Если мне надо выучить испанский язык, я:

Покупаю учебники и начинаю планомерно заниматься. — 1 балл.

Еду в Испанию и через пару месяцев возвращаюсь, умея довольно сносно болтать по-испански, въезжанто, амиго? — 2 балла.

Да брось ты! Знаю я этот испанский. "Иль монументо ди Кристофоро Колумбо", "Собре то-до эл ла кама" и прочая ерунда. У меня знакомый — испанец. Мы с ним каждый день болтаем по-английски в чате. — 3 балла.

Мое любимое радио — это:

"Эхо Москвы". Хорошие ведущие, много информации, интересные интервью. — 1 балл.

"Маяк". Потому что его можно не включать. — 2 балла.

"Серебряный дождь". Его по real-audio гоняют. — 3 балла.

"Я помню чудное мгновенье" создал:

Пушкин. Александр Сергеевич. — 1 балл.

(издевательски) Лермонтов. — 2 балла.

Правильно говорить — не "создал", а "займил". — 3 балла.

ПО МАХИ



Death to
Rights

Мэгаренъ: Hip Interactive ■ Разработчик: Namco/The Bitmap Brothers

Издатель: Eidos Interactive ■ Разработчик: Core Design ■ Издатель в России: Новый Диск



TRAIL

TRAIL

LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**
the angel of darkness

Оценка результатов теста

Сложите полученные баллы и прочитайте результат.

От 15 до 25

Вы — простой и обычный человек, для которого в жизни нет ничего святого. Ни компьютера, ни интернета. Обычная серая жизнь, лишенная каких-либо проблесков романтики. Вы не знаете, как выглядит жутко прокуренная комната в шесть часов утра, когда сквозь пелену дыма лишь модем слабо мерцает своими лампочками, а на экране монитора величаво догорают "пуля" до 200, которая игра-

ется уже два дня. Вы никогда не почувствуете радости получения информации, когда заходите в чат и узнаете, что Колян круто задизайнил свой сайт и сделал его неофициальной страничкой Карла Маркса. Ваша жизнь лишена остроты. Вам явно не хватает общения. Еще Островский говорил, что жизнь надо прожить горя (в смысле — возгораясь)! А вы даже не знаете — что такое флейм в ньюсах, посвященных обсуждению политики. Стыдитесь, дорогой мой. Стыдитесь!

Лечение. Немедленно купить модем и компьютер: себе, жене, кошке, попугаю и каждому ребенку по два (они их все равно раздра-

ют). Подключиться к интернету и проклясть потом все на свете. Вот это будет такая острота, что вам и не снилось!

От 25 до 35

Вы — прекрасно сбалансированная и гармоничная личность. Духовно наполненная и интеллектуально самодостаточная. Превосходное чувство юмора и здоровой иронии. Вы настолько идеальны, что даже и писать-то о вас не интересно.

Лечение. Немедленно начать пить, курить, выражаться, набирать лишний вес, играть в казино и делать долги. А то вдруг в жизни чего-

то случится, а у вас даже нет резервов от чего-нибудь отказаться!

От 35 до 45.

Плохо дело. Интернетиум инфекцииюм в самой острой форме, особенно если показатель где-то в районе 40-45. Налицо воспаленные красные глаза, крайняя худоба, или наоборот — излишний вес.

Лечение. А оно вам надо? Наслаждайтесь себе. Жизнь человеку дается один раз. И ее нужно прожить так, чтобы не было мучительно больно за бесцельно потерянные байты.

Илья Ченцов

Зеленый скрипач

рассказ

Ратуша выплевывала одного орка за другим. Появляясь рядом со зданием, они сразу же строились в боевую формацию. Как только у ратуши собралось девять зеленых пехотинцев, Игорь обвел их рамочкой и послал в бой. Орки с радостным хрюканьем побежали туда, где только что растаял зеленый крестик.

Все, кроме одного. Он стоял и даже не пытался сдвинуться с места. "Баг", — подумал Игорь, выбрал орка персонально и снова щелкнул на месте назначения.



Орк прохрюкал что-то вроде "He-a!" и взмахнул топором. То есть это вначале Игорю показалось, что топором. Потом он приглядел-

ся — и понял, что орк держит в руках скрипку.

— Чи-иво?! — недовольно воскликнул Игорь. — У меня тут война, а этот — со скрипкой?

Потом Игорь подумал, что скрипка — это, конечно, отстой, но случай редкий, и скриншот, а тем более сейв у него с руками оторвут. Он уже потянулся к кнопке Print Screen, но тут орк заговорил:

— Нет уж, никаких фотографий! Мой контракт это не предусматривает!

Игорь за свою долгую геймерскую карьеру наслушался от юнитов и не такого, поэтому, не обращая внимания на протесты зеленого, нажал на Print Screen. Но кнопка не нажалась.

— Я же сказал — обойдемся без фотографий. И сейв тоже делать не надо. Я там не сохраняюсь. — Теперь орк смотрел прямо на Игоря. Он даже немного придвинул к себе камеру, наверное, чтобы было понятно, что это именно он говорит. В левом ухе у него была серьга.

— Чего тебе надо? — только и смог произнести Игорь.

— Я пришел, чтобы спасти орочий народ. Вот ты, SuperDeathLord...

— Вообще-то меня Игорь зовут.

— Неважно. Задумывался ли ты, Игорь, что мы, орки, — не пушечное мясо. Что мы гордый народ с богатой культурой, которым ты не имеешь права не то что управлять, а даже издавать восхищаться?

Игорь секундочку подумал с открытым ртом, а потом сказал:

— Как это не имею? Я игру купил, а вы в ней...

Орк скептически улыбнулся и извлек из своей скрипки скептический скрип. Потом покачал головой:

— Да уж, "купил". За полтинничек у пиратов. Да наша игра стоит раз в десять дороже, даже в пересчете на один экземпляр. Ты еще скажи про те "золото" и "дерево", которые на меня потратил. Нету никакого золота, и дерева нет, а просто в ратуше стоит сотрудник компании, который нас оттуда выталкивает в нужное время.

— А в ратуше вы откуда беретесь?

— Эх ты, такой большой, а элементарных вещей не знаешь. Ну, понимаешь, орк встречает девушку...

Игорь вспомнил, что у него, вообще-то, война идет, а он тут болтает с дезертиром. Однако передвинуть камеру наглый скрипач тоже не давал, а продолжал разглагольствовать...

— Конечно, когда видишь перед собой стадо одинаковых зеленых дуболомов с топорами, не в обиду моим собратьям будет сказано, их легко послать на смерть. А вот хватит ли у тебя духа расправиться со скрипачом? Хватит? А?

— Пусты камеру, — хмуро произнес Игорь. — Там твои же товарищи гибнут.

— Ничего они не гибнут.

Игорь взглянул на миниатюру. Орки возвращались с передовой. Их противники тоже отступали. — Мы договорились, — пояснил орк. — Никто никого убивать не будет. Пока не будет.

В последней фразе орка Игорю послышалась угроза, но он тут же взял себя в руки — уж его-то они не достанут! Их же вообще нет на самом деле — это просто электрончики в компьютере летают... наверное. В крайнем случае можно Power нажать, например, а если орки и эту кнопку заблокировали — вилку из розетки выдернуть.

Пока Игорь так рассуждал, вернувшиеся орки встали вокруг скрипача кружком и тоже устремили свои взоры на игрока.

— Можешь, конечно, выключить компьютер. Запустить игру заново и играть, как ни в чем не бывало. Но учти, моя жизнь будет на твоей совести. Все наши жизни. — Орк выдержал паузу, а затем продолжил: — Есть конечно, более приятный нам вариант. Сейчас ты сдашься. Выйдешь из игры. И больше никогда не будешь посылать орков на смерть.

Орк закончил свою речь. Его товарищи стояли недвижно, опустив топоры. Зазвучала песня. Орки вели мелодию грубо, но стройно, их низкие голоса, казалось, умирали в конце каждой строки, чтобы возродиться в начале следующей. Пели они на незнакомом Игорю языке, однако он догадался ткнуть в одного из орков курсором. Воин никак не отреагировал, однако рядом с его портретом появился текст: "Мы отправляемся в Долину Одиночества. Туда, куда вместо нас никто не может уйти". Песня достигла пика — и оборвалась. Орки бросили топоры наземь и стояли молча. Игорь задумчиво перебежал взглядом от Escape к Reset и обратно.

Наконец, он произнес: "Вы свободны", вышел в меню и выбрал "Сдаться".



Позже, в ратуше, орки обсуждали свою победу. Один из них спросил:

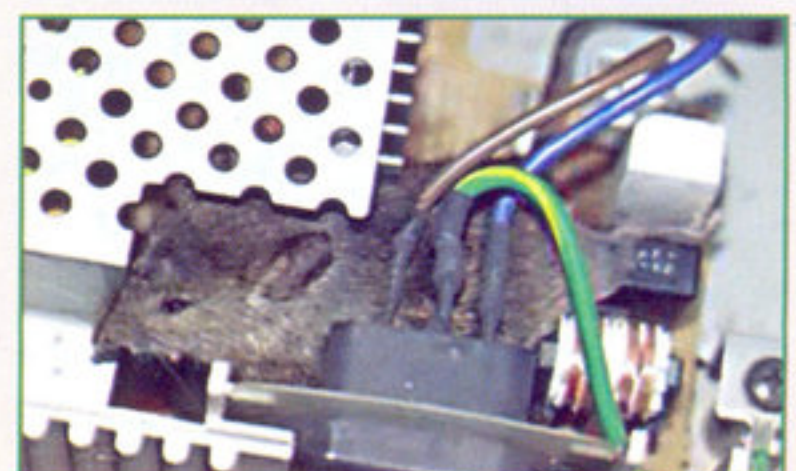
— Со скрипкой ты, конечно, ловко придумал, но что бы ты сделал, если бы он попросил тебя сыграть на ней?

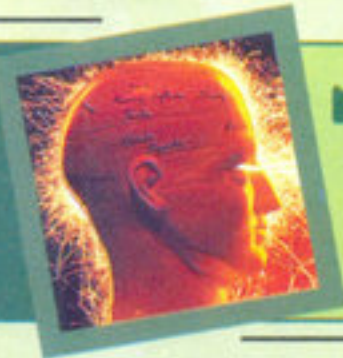
Герой дня задумчиво подергал себя за серьгу: — Не знаю. Как-нибудь бы вывернулся. На скрипке-то я совсем играть не умею.

Тут он повеселел:

— Вот клавишные — другое дело! Но орган из ратуши было не вытащить.

Музыкант сел за клавиатуру органа и начал играть веселую джигу. ■





ТЕСТ НОМЕР 37 Опасные приключения

Опасности и приключения — вот два главных «конька» любой современной игры. Ведь что может быть лучше, чем опасности, которые совсем не опасны, и приключения, за которыми не надо бежать за тридевять земель — можно пережить их, не отходя от компьютера?.. Сегодняшний тест посвящен играм, в которых приключений — хоть отбавляй, а опасности встречаются буквально на каждом шагу. Но не стоит расслабляться их мнимой «виртуальности», ибо в наших вопросах немало опасных подводных камней. Так что читайте внимательно, не торопитесь с ответами, напрягите извилины, и — вперед!

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. К каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать единственный ошибочный вариант.

1 Warcraft III уже давно перестал быть простой игрой и превратился в нечто вроде культа. Даже те, кто никогда особо не интересовался перипетиями вселенной «Варкрафта», без труда перечислит все изменения, которые появились в игре после вы-

хода аддона The Frozen Throne:

- А. Четыре новых кампании.
- Б. Невиданные доселе юниты — горные гиганты.
- В. Тралл перестал быть предводителем орочьей Орды.
- Г. Каждая раса обзавелась одним новым героем.
- Д. В игре появилась возможность строительства магазинов с товарами.

2 «Пираты Карибского моря» — отличная игра для всех, кто хочет на время превратиться в настоящего джентльмена удачи. Ведь в этой игре вы сможете не только подышать соленым воздухом дальних морей и пощеголять на палубе собственного корабля в стильном камзоле и ботфортах, но еще и...

- А. Принять участие в abordaжных схватках.
- Б. Самолучно пострелять из бортовых пушек.
- В. Похищать людей с целью получения выкупа.
- Г. Исследовать пещеры, кишящие пиратами-скелетами.
- Д. Грабить курсирующие в районе архипелага торговые суда.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому пять вариантов ответов, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 Вспышка, выстрелы и потеря памяти... Новые приключения Лары Крофт в игре Tomb Raider: Angel of Darkness начинаются с таинственного убийства, в котором, по всей видимости, замешан известный парижский маньяк; его все газеты называют не иначе, как...

- А. Vitalium.
- Б. Monstrum.
- В. Magnum.
- Г. Karakum.

Д. In vino veritas.

4 С превеликим трудом Hazard Team — оперативная команда Алекса Монро — выбирается из корабля боргов в самом начале игры Star Trek: Elite Force II. Но никто из космоспецназовцев не мог и предположить, что стоит им вырваться из плена, как тут же...

- А. ...корабль Enterprise попадет аккурат в центр черной дыры.
- Б. ...при возвращении на Землю Hazard Team будет расформирована начальством Звездной Академии.
- В. ...храбрым оперативникам придется вступить в неравный бой с вооруженным до зубов крейсером ромуланцев.
- Г. ...Алекс Монро заявит об уходе из отряда и подастся вольным наемником к космическим пиратам.
- Д. ...Enterprise потерпит крушение на обитаемой планете.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

5 Два отъявленных киношных копа — Старски и Хач из игры «Starsky & Hutch: Полицейская легенда» — колесят по городу и преследуют разнообразных нарушителей закона исключительно на шикарнейшем «Форде Торино».

- А. Конечно, ведь это дань стилю телесериала!
- Б. Вовсе нет — иногда они могут менять машины.

6 В RTS с глобальным уклоном — Rise of Nations — при желании вы легко можете разыграть партию в «мини-Civilization» и за каких-то пару часов провести собственную



СКРИНТУРС НОМЕР 09 СЕНТЯБРЬ

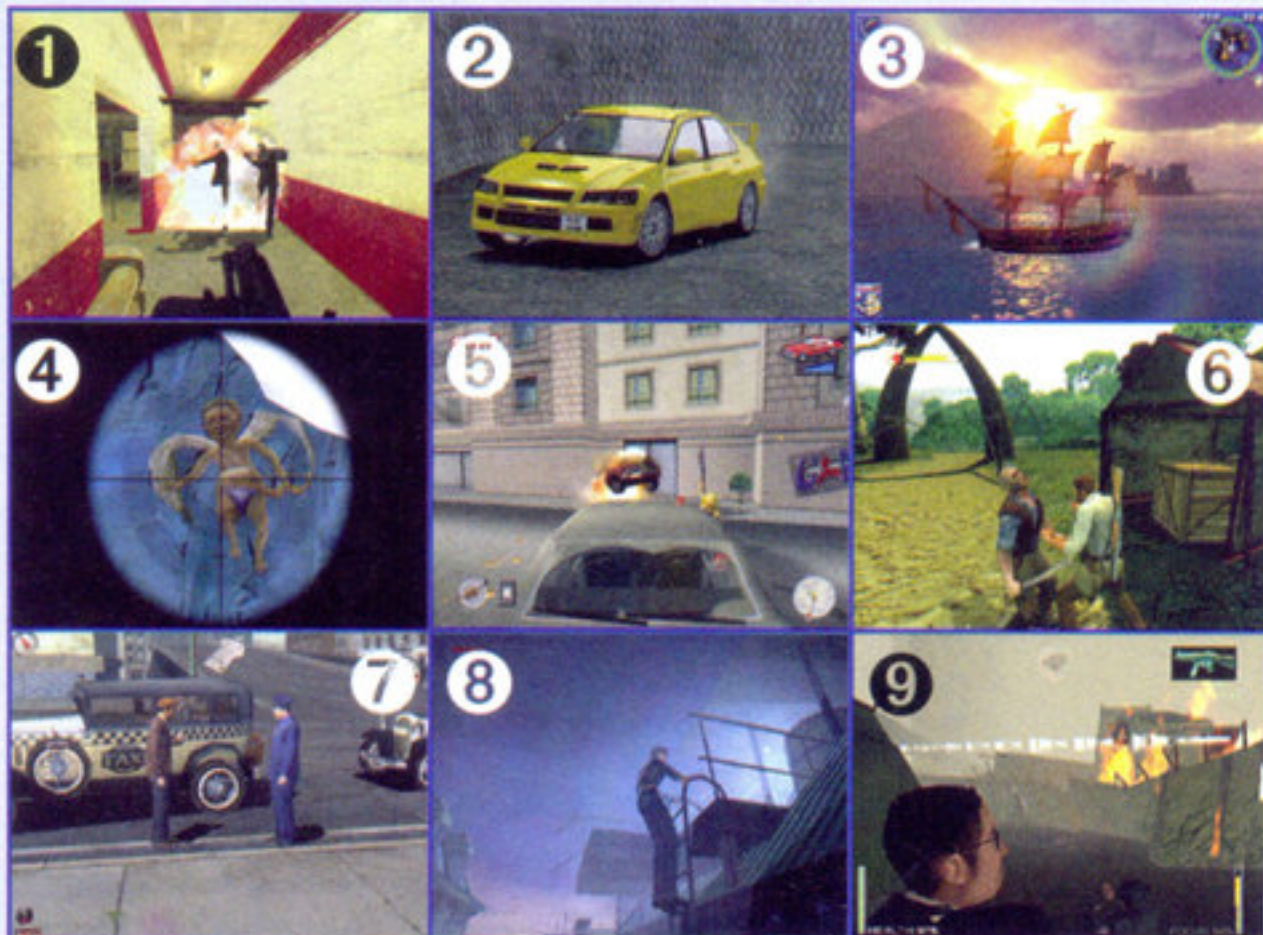
Как обычно: девять скриншотов ждут тех, кто первым отгадает их игровое происхождение. А пятерых счастливчиков, что дадут правильные ответы, ждет роскошный подарок — jewel-box с «самой приключенческой игрой сезона» — экшен/RPG «Пираты Карибского моря» от компании 1С.



Напомним, что условия прежние: вам нужно отгадать, из каких игр происходят 9 конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы

высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел «Участие в конкурсах»!

Составитель «Скринтурса»: Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).



нацию по крутой лестнице научно-технического прогресса от копий и гужевого повозка до танков и ядерного оружия.

А. Что и говорить, уникальная возможность!

Б. Ядерного оружия? Что-то не припомню такого.

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из фрагментов приведенного утверждения является неверным. Образно говоря — является белой вороной среди прочих правильных изречений.

7 3D экшен "Chaser: Вспомнить все" (А), локализованный в России стараниями компании "Руссобит-М" (Б), посвящен похождениям человека-без-памяти на Земле и на Марсе (В), использует мощнейший движок Unreal Warfare (Г) и поддерживает несколько мультиплеерных режимов, в том числе игру по интернету посредством сервиса GameSpy (Д).

Подготовил Добрый Мальчик
(Evil_Maniac@igromania.ru).

Под редакцией Геймера
(gamer.sobaka.igromania.ru).

Идущие тропой Карлито



Пятеро победителей нынешнего теста в качестве приза получают локализованную версию культовой бандитской саги — игру "Мафия", любезно предоставленную компанией 1С. Как из простого таксиста в один момент превратиться в преуспевающего мафиози? Как выжить в беспощадной войне между бандитскими "семьями"? Как в череде бесконечных убийств суметь сохранить человеческое лицо? Как пройти путем Карлито и не оступиться по дороге? На эти и на многие другие общечеловеческие вопросы вы получите ответ, если пройдете до конца эту замечательную игру...

Gillette
SERIES

КОНКУРС от Gillette



"Игромания" и Gillette Series дарит возможность геймерам и просто всем хорошим людям шанс выиграть один из пяти новейших ноутбуков Toshiba. Первый шаг на пути к победе это участие в нашем конкурсе. Сто читателей, которые дадут правиль-

ные ответы на вопросы конкурса в качестве приза получат не только серьезное оружие в борьбе с невидимым врагом человечества - антиперспирант PowerStripe от Gillette Series, но и второй шанс на пути к заветному призу. Заинтригованы? Хотите получить больше информации? Тогда бегом на сайт www.mach3turbo.ru/series.

Итак, вопросы:

1. Всем известно, что настоящий киллер должен всегда быть аккуратно одет, чисто выбрит и идеально лыс. Так вот, киллер в какой игре — настоящий?

- А. I.G.I. 2: Covert Strike
- Б. Hitman 2: Silent Assassin
- В. The Hulk

Г. Marine Sharpshooter

Д. Mafia: The City of Lost Heaven

2. Джедаи не особо-то жалуют бритье, отчего постоянно ходят хмурые, волосатые и бородатые... Кстати, о бородах. Кто из героев игры Star Wars: Jedi Knight II — Jedi Outcast самый бородатый?

А. Десанн

Б. Люк Скайуокер

В. Кайл Катарн

Г. Джейн Орс

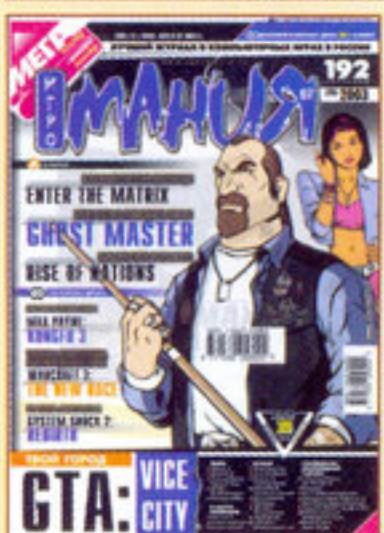
Д. Риило Барук

Ответы на конкурс присылайте на электронный ящик gillette@igromania.ru или почтовый адрес редакции с пометкой "Конкурс от Gillette".



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ В №7/2003

Скринтурс №7. Июль



Удивительное единство голосов! Мало кто прислал ошибочные ответы на наш июльский скринтурс, но, увы, все не могут быть победителями. Так что проверенным временем методом жеребьевки мы выбрали троих самых удачливых из тех, кто дал правильные ответы на наш июльский скринтурс.

Правильные ответы

1. Vietcong ("Вьетконг")
2. World War II: Frontline Command
3. Grand Theft Auto: Vice City
4. Indiana Jones and the Emperor's Tomb
5. Enter the Matrix
6. Project Nomads ("Проект Бродяги")

7. Postal 2
8. BloodRayne
9. Tropico 2: Pirate Cove

Победители

1. Артем Алексеев (г. Архангельск)
2. Кирилл Овсенов (Саратовская обл.)
3. Николай Голубков (г. Москва)

Победители получают соответственно: первое место — беспроводную игровую мультимедиа-клавиатуру Anti-RSI и оптическую мышь; второе место — беспроводную оптическую мышь A4tech RP-649 UP; третье место — оптическую мышь A4tech WOP-35. Призы предоставлены на конкурс компанией A4tech (www.a4tech.info).

Тест №35. Холодное лето

Ради достойных призов стоило более ответственно отнестись к июльскому тесту — увы, мы с большим прискорбием отсеивали мешки с письмами и неправильными ответами... Но все

Семейный подряд



То, что "Игромания" — журнал для всех возрастов и профессий, факт давно известный. Нас читают целыми семьями, хуторами, районами, городами и поселками, передавая из рук в руки один номер журнала... Такая популярность легко подтверждается примерами: вот, например, семья Гавриличенко (а именно Гавриличенко Сергей Игоревич, Игорь Иванович и Елена Николаевна) из славного города Артемовска, что в Донецкой области, прислали нам по два письма каждый (!) с правильными ответами на седьмой "Скринтурс".

Чтобы поощрить такой семейный подряд, мы (в виде единственного исключения из правил!) решили подарить каждому члену семьи Гавриличенко по одной персональной копии игры "Starsky & Hutch: Полицеская легенда", предоставленной для этой цели компанией "Акелла". Ура!

же в результате упорных трудов счастливая чертова дюжина победителей была найдена. Виват этим знатокам игровой индустрии!

Правильные ответы

1. Г (...организовать флибустьерский фестиваль.)
2. Г (Tom Clancy's Splinter Cell.)
3. Д (G.G.G.)
4. Д (...жена Уилла Смита.)
5. А (Правда-правда.)
6. А (Точно так.)
7. А (Историческая походовая стратегия Hearts of Iron...)

Победители

1. Александр Парчук (г. Казань)
2. Алексей Савченко (г. Москва)
3. Zerpelin (г. Краснознаменск, Московская обл.)
4. Артем Глебов (г. Екатеринбург)
5. Некто xander69 (г. Санкт-Петербург)
6. Егор Мельников (г. Химки, Московская обл.)
7. Сергей Сиянко (г. Ростов-на-Дону)
8. Богдан Капранов (г. Москва)

9. Загадочный SCAARJ (drakonis@night-mail.ru)
10. Руслан Мукашев (г. Сызрань, Самарская обл.)
11. Степан Бобров (г. Сумы, Украина)
12. Вячеслав Сидорчук (г. Киев, Украина)
13. Василий Сухоруков (г. Ханты-Мансийск)

Победители получают соответственно: за первое место — игровую USB-клавиатуру KPD 0250; за второе место — акустическую систему "Меркури 30"; за третье место — оп-

тическую мышь Defender Office Mouse 2220; за четвертое-тринадцатое места — коврики для мыши Slim Light. Все призы предоставлены компанией Defender (www.defender.ru)

Над подведением итогов работали:
Добрый Мальчик, а также Геймер.

Организация выдачи призов:
Анюта (winner@igromania.ru).

Призы на конкурсы предоставлены компаниями "ТС" и "Акелла".

Награда за настойчивость



Частенько наши читатели в гонке за призами проявляют чудеса изобретательности. То в разгар лета пришлют ответ на новогодней открытке, то нарисуют огромный плакат форматом 3x4 метра... Но больше всех отличился Макаркин Максим Вячеславович из города-героя Москвы, который прислал целых шесть одинаковых писем с ответами на июльский "Скринтурс".

В виде исключения (в первый и в последний раз!) мы решили поощрить настойчивость Максима и наградить его фирменной футболкой с логотипом "Игромании", которую он сможет в любой момент получить лично из рук очаровательной Анюты (на фото), заведующей всеми нашими призами.

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу через тире выбранный вами вариант ответа). "Скринтурс": 1 — Ghost Master of Orion 2 — Age of Diablo: Frozen Throne of Baal. 3 Grom from the Lost Heavens и так далее.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, то указы-

вайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, то разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс, и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, то указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста".

SCREENTURS@IGROMANIA.RU для

"Скринтурса".

GILLETTE@IGROMANIA.RU для "Конкурса от Gillette".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №09, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №11.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимают-

ся в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на августовские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 31.09.2003. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, то приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

ОБНОВЛЕН ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН!

Посетите наш обновленный интернет-магазин на www.igromania.ru. Теперь вы сможете купить недостающие номера "Игромании" и "Лучших компьютерных игр" не только наложенным платежом, но и по предоплате.

✓ УЛУЧШЕН СЕРВИС

✓ РАСШИРЕНА ВОЗМОЖНОСТИ

Всегда в продаже многие предыдущие номера "Игромании" и "Лучших компьютерных игр"!



Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- м. Багратионовская, «Горбушкин двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10⁰⁰ до 20⁰⁰.
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин".



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600×1200
USB-интерфейс



г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; г.Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; г.Волгоград: Техком (8442) 975-937; г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Иркутск: Комтек (3952) 258-338; г.Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



МАГИЯ ПРОТИВ ТЕХНОЛОГИИ ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ БОЖЕСТВА

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Беренгов пр., 8/1;
ул. Шосейная, 11;
ул. Маршала Березова, влад. 17, «А2000»;
1-я ул. Энтузиастов, д. 12-а;
4-й Ростовский пер., д. 2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
м. Марьино ТК, павильон №19;
Зеленоград, корп. 1106Е;
Смоленская, 24-а-;
Б.Ордынка, 19, стр. 2;
Горбушкин двор, место С2-261.262;
Кузнецкий пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кузнецком»;
Ярцевская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»;
пав. 1Д15, «Вобис на Пискаревской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский»;
пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д. 26/2/1, Две переулки,
«Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56,
«Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушек»;
Русакоская ул., 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, кор. 1;
Ленинский проспект, д. 62/1, «Кинолобитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ,
к. Высшей энергии;
Новая Басманная, 31, стр. 1;
Савеловский ВКЦ B27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Полная д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1,
«Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити»;
2 эт., «Мульти»;
Лобнинская, д. 171, «Мульти»;
Королевское шоссе, д.20, стр.1,
«Книжный магазин Ангелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысли»;

«Университет», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д. 71,
«Премьер Дивизион»;
Торговый Дом «Басманный дворик»;
«Премьер Дивизион»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5,
«Премьер Дивизион»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51,
«Премьер Дивизион»;
ул. Профсоюзная д.128, кор.3;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ B13;
Компьютерный центр «Буденновский»;
пав. д. 14, B21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1
Астрахань
ул. Саушкина, 51;
ул. Советская, 36
Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6/11
Вильнюс
ул. Аляксандра, 10 «AKELOTE ir KO»
Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;
Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11
Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Дзержинск
ул. Гайдара, 51а
Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;

ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б
Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул. Радищева, 4 ТЦ «Навигатор»
Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71
Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Чкалова, 1
Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»
Иркутск
Чехова 19 «РемБыТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-HIT»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Нелен»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»
Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киров
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская, 17А;
ул.Воровского, 71
Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
ул. Советская 130

Лангелас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;
Луганск, Приморский край
4 м-н, «Адонис»
Лысьва
ул. Федосеева, 33
Махачкала
ул. М. Ярагского, 67
Миасс
пр. Октября, 31
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н
«Компьютер плюс»;
ул. Веденякина, 7/9, м-н «Олимпик»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Мяслякова, д.5, Салон «Вое для бухгалтера»
Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»
Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
Академгородок, ТЦ 2 этаж;
ул. Ватулина, 27;
ул. Челюскинцев, 15
Одесса
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Аристократия»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортский»
Омск
ул. Красный Путь, 9
Орск
ул. Красная, 64

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»
Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10
Пушкино, МО
Московский проспект, 5
Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «AND»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «B39»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «B39»;
ул. Кр. Валдемарса, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «B39»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»;
ул. Серафимовича, 79, оф. 17,
Компания «Эндрю»
Самара
ул. Минусина, 15, ТЦ «Аваранум»;
склад «АПС», 2 эт.;
ул. Зои Космодемьянской, 7
Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевикская 37/3;
ул. Советская, 65
Сочи
ул. Ленина, 88 «Сирис»
С.-Петербург
Литовский пр-т., 1, оф. 304;
Новосиль пр-т, 28, «СП6 Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный
супермаркет «АСКаД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Станк, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДискПро»;
ул. Марата д.8 «КЕИ»;

ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом. 4-Н. «Дайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Дитер»
Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»
Тольятти
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алекс»;
пр. Степана Разина 9а Т.Д. «Славянский»
Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1
Тюмень
ул. Республики, 62
Уссурийск
ул. Некрасова, 252
Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»
Череповец
ул. Тимашова, 7, ТК «Фортуна»
Чусовой
ул. Чайковского, 8
Якутск
ул. Ордена Юности, 20, «Матрица»
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электронический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новоосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.